Ausgabe 3/92



Die Softwarezeitschrift
mit Diskette für IBM PC/XT/AT und Kompatible.

14,80 DM / 14,80 sFr / 118,--öS / 369,-- LFsr

JEDEN MONAT

mit prallvoller Diskette - jeden Monat

Es geht um viel Geld:
Programmier-Wettbewerb
Wir suchen "die Besten"

WING COMMANDER II
Lösungshilfe mit Super-Screen-Shots

BASIC und MS-DOS Kurs
gemeinsam in dieser Ausgabe

SUPER :
FAX-Aktion für Geschäftsleute

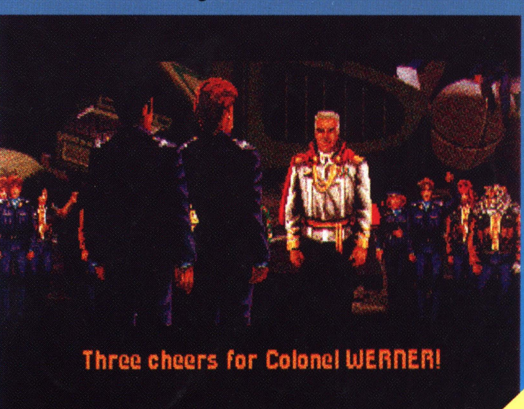
Games News
Wir bieten Euch was:



Fascination - mehr als nur ein Spiel!



Machen Sie mit - steigen Sie ein! Games auf Seite 74



Weltraum-Feeling oberster Güte:
Wing Commander II

Die gute Diskette:

1. **Keeper** (EGA/VGA)
2. **Free**
3. **Steuer ´91** (alle Karten)
4. **Rätsel**
5. **WARP** (VGA)
6. **Kurse**
7. **Level-Editor** zu Illusion

NEWS vom Software- und Hardware-Markt

Heiß: NORD-Computer mit Major BBS contra Online Store AG



"Mega-In" und die absolute Herausforderung für Jump- & Run-Fans

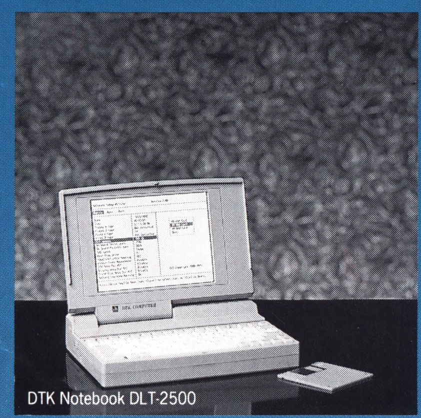
Keeper

Na klar: mit Digi-Sound für EGA/VGA

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochrom-Grafikkarten, können wir dafür keine 100%ige Garantie übernehmen.

Jetzt neu: kostenlose, private Kleinanzeigen

DTK Computer. Kompatibel mit Ihren Zielen.

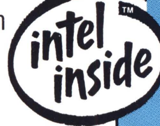


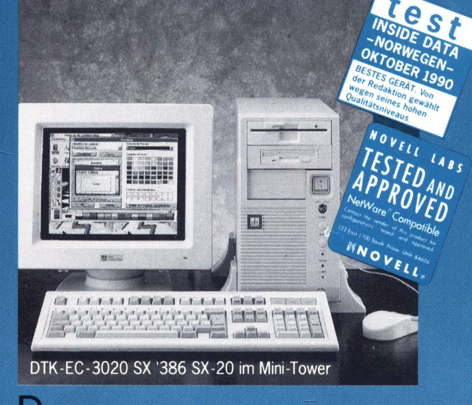
DTK Notebook DLT-2500

Neu auf der CeBIT '92: Das DTK Notebook DLT-2500. Das nur 2,8 kg schwere Gerät bietet transportable 386er SX Rechenleistung zu einem sehr komfortablen Preis.

Die Notebook Lösung

- ➡ 386 SX-25 MHz Mainboard mit 2 MB bestückt
- ➡ 1.44 MB Floppy
- ➡ 40 MB oder 80 MB Harddisk
- ➡ Mono-VGA LCD Display (640 x 480), 32 Graustufen
- ➡ MS-DOS 5.0
- ➡ Maße: 30 x 22 x 6 cm
- ➡ Gewicht: ca. 2,8 kg
- ➡ Batterie, Ladegerät
- ➡ 12 Monate Garantie





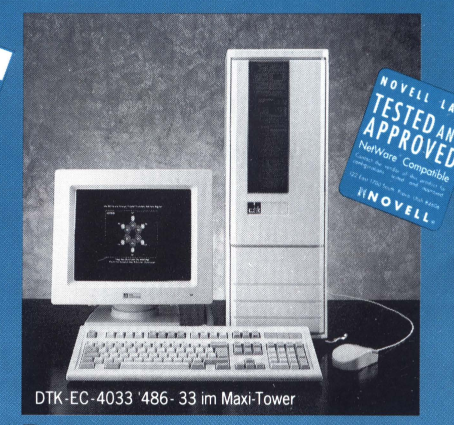
DTK-EC-3020 SX '386 SX-20 im Mini-Tower

Das Modell EC-3020 SX bietet Technologie für User, die die Fähigkeiten eines 386er mit einem sehr guten Preis verbinden wollen.

Die 386er SX Lösung

- ➡ 386 SX-20 MHz Mainboard mit 2 MB bestückt
- ➡ 1.2 MB Floppy und 1.44 MB Floppy
- ➡ 80 MB Harddisk, 19 ms
- ➡ VGA Karte (512 KB) und VGA-Monitor (1024 x 768)
- ➡ MS-DOS – 5.0
- ➡ Windows – 3.1
- ➡ Maus
- ➡ 12 Monate Garantie

intel inside



DTK-EC-4033 '486-33 im Maxi-Tower

Daß eine gute Rechnerleistung nicht teuer erkauft werden muß, beweist das System EC-3033. Das Herzstück ist ein 64 KB Cache Mainboard mit 33 MHz CPU.

Die 486er Lösung

- ➡ 486-33 MHz Mainboard mit 8 MB bestückt
- ➡ 1.2 MB Floppy und 1.44 MB Floppy
- ➡ 245 MB Harddisk, 16 ms
- ➡ VGA Karte (1 MB) und VGA-Monitor (1024 x 768)
- ➡ MS-DOS – 5.0
- ➡ Windows – 3.1
- ➡ Maus
- ➡ 12 Monate Garantie

intel inside

Ihre DTK Lösung bekommen Sie auch in Desktop-Gehäusen, mit Monochrome VGA-Monitor und IDE oder SCSI Festplatten mit 300 MB und mehr.

DAS ZIEL AUF DER CEBIT '92:



DTK Computer finden Sie auf der CeBIT '92 in Halle 5, Stand B 61.

☐ Ich möchte die Lösungen auf der CeBIT '92 gerne testen, und an Ihrem Messegewinnspiel teilnehmen.

☐ Ich kann nicht zur CeBIT '92 kommen, habe aber das Ziel, ausführlich über DTK Lösungen informiert zu werden.

(zutreffendes bitte ankreuzen)

Bitte schicken Sie mir einen Händlernachweis und Informationen aus Ihrem umfangreichen PC-Programm über folgende DTK Lösung:

- ☐ Notebook Lösung
- ☐ 286er Lösung
- ☐ 386er SX Lösung
- ☐ 386er DX Lösung
- ☐ 486er Lösung
- ☐ UNIX-Workstation
- ☐ Maßgeschneiderte Lösungen nach meinen Wünschen



Coupon bitte faxen oder einsenden an:

DTK Computer GmbH, Wahlerstraße 14, **4000 Düsseldorf 30,** Tel. 0211/65 60 31, Fax 0211/65 81 198

DTK Computer GmbH, Am Moosfeld 21, **8000 München 82,** Tel. 089/42 91 15, Fax 089/42 48 30

Name

Firma

Funktion

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Fax

BC

Es ist uns auch in diesem Monat ein besonderes Anliegen, allen Benutzern dieses Magazins, bestmöglichst am meisten zu bieten.

Anregungen und Tips erreichen uns täglich, seit mit der neuen Gestaltung des D.E.R. eine weitere Entwicklung "nach oben" verzeichnet werden kann. Besonders freuten uns Anrufe in der vergangenen Zeit, bei denen treue Leser Ihre wohlwollende Meinung zum Ausdruck brachten. Unser Prinzip findet also weiterhin die (ach so notwendige) Begeisterung.

In einem Markt, wie dem der Computer, ändert sich ständig etwas. Dies sollte allen Lesern des D.E.R. immer Anregungen genug geben, um sich in Form von Leserbriefen weiterhin an uns zu wenden. Wir bearbeiten alle mit Sorgfalt und veröffentlichen sogar ein Foto des Schreibers.

Dies soll einmal mehr zeigen, daß unser D.E.R. ein Heft für Menschen ist und nicht wie andernorts in unmenschlicher Manier die Kassen des Zeitungsmacher gefüllt werden sollen. Wir waren von eh her anders und wir bleiben es selbst mit neuem Outfit auch.

Für unsere Anzeigenkunden sei an dieser Stelle angemerkt, daß selbst in diesem Jahr unsere Anzeigenpreise nicht verändert werden. Mit der Zusammenlegung von Druckunterlagenschluß und Anzeigenschluß, immer am 15. des Vormonats, kann nun durch extrem kurze Vorlaufzeiten eine hohe Aktualität Ihrer Anzeigen und Texte gewährleistet werden. Clevere nutzen unsere Fax-Aktion seit der Ausgabe 2/92.

Daß sich des D.E.R. als gut gestreuter Werbeträger anbietet, erweißt sich durch die Inserenten vergangener und dieser Aufgabe. Wir sind ganz einfach stolz darauf, niemanden in einem Anzeigenfriedhof verstecken zu müssen.

Machen Sie sich also weiterhin die Mühe, uns mit Ihren Anregungen zu versorgen, um allen eines zu gewährleisten: Ein gerechtes Heft mit einer noch zu bewältigenden Menge an Informationen.

Schließen wir uns also einer Aussage von Aristoteles an:
"Das Schönste ist die Gerechtigkeit, das Beste die Gesundheit, das Erfreulichste aber, zu erlangen, was man möchte."

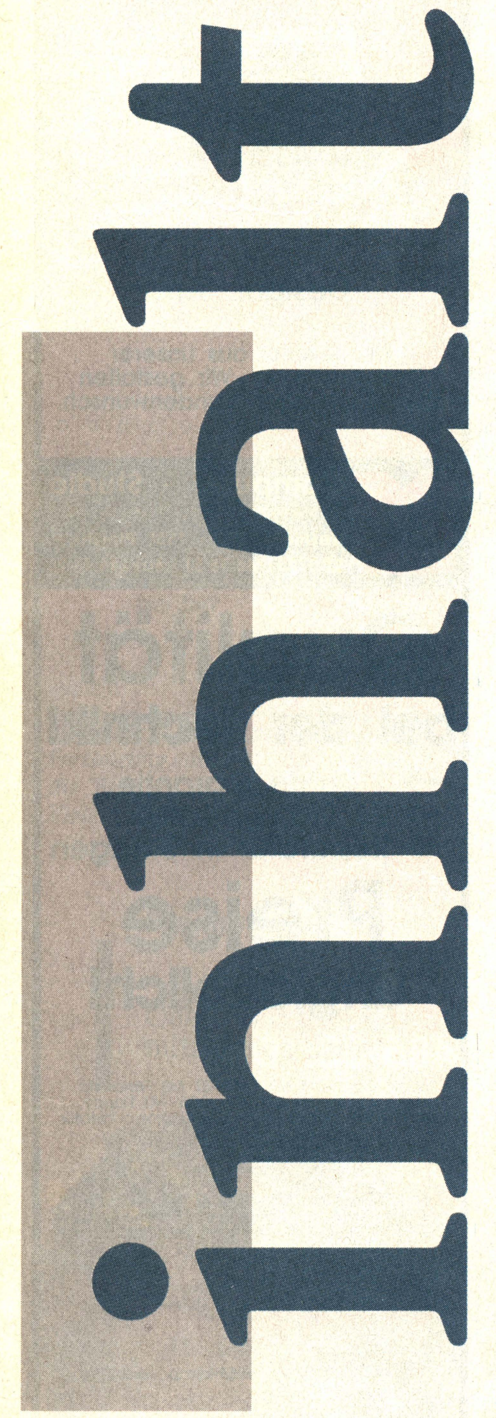
Auch diesen Monat - wie immer wünschen wir:

Viel Spaß und viel Erfolg!

Ihr

Erwin Simon,

DISC-EDV-REPORT

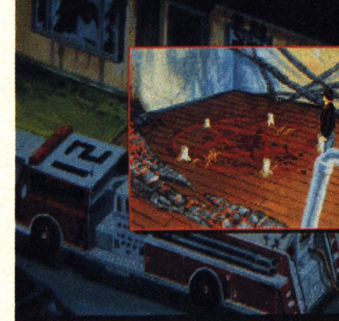


Lösungshilfe

Markt

Info

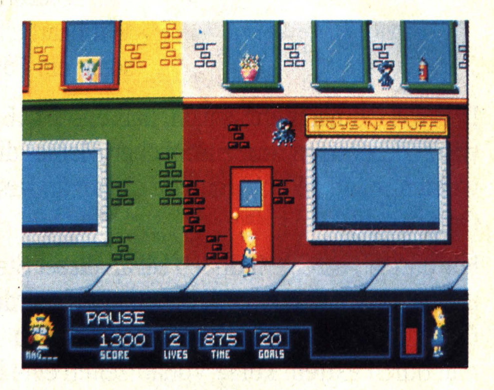




Software

Games news :

Ab Seite 74







D.E.R.

3/92



Der Steuerberater auf Diskette:

STEUER ´91.

Sorgen mit dem Finanzamt? Kein Problem! Mit unserer Diskette und den Infos auf Seite 70 hilft "STEUER ´91" Ihre finanziellen Probleme zu bewältigen. Dieses voll funktionsfähige Programm sorgt für die professionelle Abwicklung Ihrer Steuer-Angelegenheiten.

Diesen Monat auf unserer Diskette:

Für drei Anwendungsprogramme: Drei Bücher. Leseratten-Info auf Seite 44

Unsere Software-Angebote

Spieletip

Sonstiges

Disc-Inhalt

Kurse

INSERENTENVERZEICHNIS

Achtung Hotline:

Für alle Fanatiker von DISC-EDV-REPORT, softTIME, DiscWizard, D.E.R.-SPEZIAL!

Neue Zeiten

Neue Rufnummer

Di.: 11.30 - 16.00

Mi.: 15.00 - 19.00

Fr.: 16.00 - 19.00

0731/26041

ab sofort





WING COMMANDER II

Vengeance of the Kilrathi

Nachdem die erste Ausgabe von WING COMMANDER schon zum Hit wurde und man die Weltraum-Story durch den Erwerb der Secret-Missions I u. II verlängern konnte, erschien im Sept.'91 die Fortsetzung des Weltraum-Abenteuers WING COMMANDER II. Jedoch fordert der Genuß des Spiels einige Anforderungen an die Hard- u. Software des Anwenders. Dazu haben wir Hinweise am Ende des Berichts vermerkt. Doch wie überall - Das Positive zuerst:

Was bisher geschah....

In WING COMMANDER mußten die Piloten der TCS Tiger's Claw unter schwierigen Bedingungen gegen das Kilrathische Reich kämpfen und führten dennoch die Streitkräfte der Konföderation zum Sieg im VEGA Sektor. In Secret-Missions I mußte die Tiger's Claw sofort in den Sektor DENEB fliegen, um die GODDARD-Siedlung vor Kilrathischen Angriffen zu schützen. Jedoch setzten die Kilrathi eine vernichtende Geheimwaffe ein und zerstörten die Siedlung, ohne daß die Tiger's Claw eingreifen konnte.

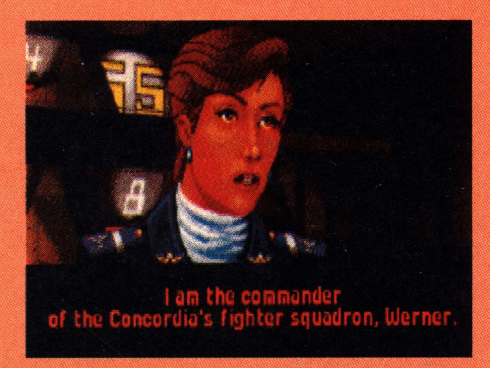
Der Spieler und seine Kameraden spielten ein Versteckspiel mit der Kilrathischen Flotte auf Leben und Tod und man konnte die Geheimwaffe doch noch zerstören. In Secret-Missions II erklärten die Kilrathis den heiligen Krieg und der Kreuzzug begann. Eine gewaltige Flotte bewegte sich auf einen Planeten mit friedlich lebenden FIREKKEN zu. Nachdem ein Kilrathi mit seinem Schiff auf die Seite der Konföderation übergelaufen war, wurden eine Reihe von verdeckten Aufträgen mit einem kilrathischen Schiff geflogen. Dadurch wurde die geheime Ursache für den heiligen Krieg gefunden und die Rasse der FIREKKEN gerettet.

Doch dann, bei einem Angriff der Tiger's Claw auf K'tithrak Mang, schlug das Pech zu. Man traf auf unsichtbare Jagdschiffe, die immer nur für kurze Zeit sichtbar waren und dann wieder verschwanden. Man glaubte an einen Ausfall des Bordradars und suchte nach den Geisterschiffen. Während der Suche nach den Jagdschiffen wurde die schutzlose Tiger's Claw zerstört.



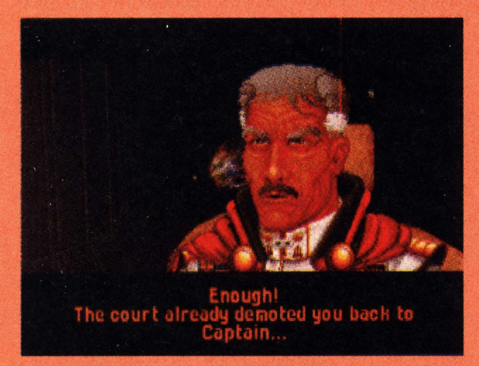
Zerstörung der TIGERS CLAW,
Ende von WING COMMANDER

WING COMMANDER II beginnt mit der Zerstörung der Tiger's Claw und der Meldung von Prinz Kashra an den IMPERATOR, daß die Tiger's Claw durch die STEALTH-Fighter zerstört wurde.



Prinz Kashra meldet die Vernichtung der Tigers Claw an den IMPERATOR

Nach Ihrer Landung auf der TCS Austin erfahren Sie, daß Sie als einziger die Geisterschiffe gesehen haben und der Flugschreiber verschwunden ist. Vor dem Kriegsgericht wegen Hochverrats angeklagt, werden Sie aus Mangel an Beweisen freigesprochen.



Admiral TOLWYN

Von Admiral TOLWYN, der garnicht gut auf Sie zu sprechen ist, werden Sie zum Captain degradiert. Ihre Karriere als Pilot der Kriegsmarine scheint beendet. Sie verrichten den Rest der Dienstzeit bei der Security-Forces an Bord einer Space-Station. Doch Sie fühlen sich noch immer als Kampfpilot, mit dem Ziel die kilra-thischen Feinde zu vernichten........ 10 Jahre später....



Der Held
Die Spielfigur in WING COMMANDER II

Auf Ihrem1. Patrouillienflug treffen Sie auf kilrathische Jäger, der Kampf geht weiter.....

Als der Held (SIE bzw. der jeweilige Spieler) von der Patrouillie zurückkehrt und von Caernarvon die Landeerlaubnis bekommt, kehrt er nach der sicheren Landung in die Unterkunft zurück. Danach tritt unser Held seinen Dienst in der Radarstation an und Shadow, seine Partnerin, hat noch einen Flugauftrag durchzuführen. Kurze Zeit später geht ein Notruf von der CONCORDIA ein, daß sie von kilrathischen Schiffen angegriffen wird und die eigenen Jäger nicht starten können, da das Flugdeck beschädigt ist.

Unser Held handelt sofort, fängt über Funk Shadow vor der Landung ab, die gerade von ihrem Einsatz zurückgekehrt ist und startet mit seinem Schiff.



TCS CONCORDIA

Gemeinsam fliegen sie zur Concordia, um die kilrathischen Schiffe zu vernichten. Beide haben Erfolg, vernichten die feindlichen Jäger und werden dann zur Landung auf der Concordia aufgefordert. Danach werden sie vom Kommandanten begrüßt. Mit Erstaunen stellt unser Held fest, daß ANGEL die Kommandantin der Concordia ist. Auch sie hat die Katastrophe der Tigers Claw überlebt und ist zugleich die stille Liebe des Helden.



FERRET-Fighter, der Pilot wird zur Landung aufgefordert

Die weitere Story nimmt hier ihren Lauf. Der Held verbleibt durch Angels Hilfe zunächst auf der Concordia, obwohl seine Kameraden ihm meist übel mitspielen und ihm immer wieder sein Versagen, daß zum Verlust der Tigers Claw führte vorhalten. Doch er gibt nicht auf und versucht sein Bestes zu geben. Als dann auch noch ein Mord passiert wird er verdächtigt und man lastet ihm Spionage und Verrat an.

Der weitere Verlauf des Spiel's ist vom Erfolg oder Mißerfolg des Spielers bei den einzelnen Missionen abhängig.

ACHTUNG

An alle Leser und Kenner von DISC WIZARD & softTIME

Bitte beachten Sie:

In

- BIELEFELD
- DÜSSELDORF
- FREIBURG
- FRIEDRICHSHAFEN
- HAMM
- HEIDELBERG
- KONSTANZ
- PADERBORN
- PFORZHEIM
- SCHUTTERWALD

sind unsere Magazine DISC WIZARD und softTIME oftmals sehr selten direkt im Handel (Bahnhofsbuchhandlungen, Kaufhäuser, Kioske, u.ä.) zu finden. Wir konnten leider in Erfahrung bringen, daß die o.g. Städte und teilweise auch umliegende Gebiete sehr dürftig bestückt sind. Dies ist beim D.E.R. jedoch nicht der Fall und deshalb sollten Sie folgendes beachten:

Bis dieser Mangel wieder behoben ist, sollten Sie von der Abo-Möglichkeit Gebrauch machen, denn es wäre sehr zu Bedauern, wenn Ihnen diese wertvollen Magazine mit Programmen, Spielen und Informationen verloren gehen, bzw. in Ihrer Sammlung Lücken bilden würden. Benutzen Sie deshalb den Abo-Schein in der Heftmitte.

Wir werden Sie hier im D.E.R. wieder informieren, wenn obige Magazine wieder regelmäßig in den o.g. Städten zu beziehen sind. Bis dahin können Sie jedoch den DISC WIZARD und das softTIME direkt an Ihre Adresse geschickt bekommen. Vielen Dank.

Mit freundlichem Gruß
Ihre Verlagsleitung von
DISC-EDV-REPORT
DISC WIZARD und softTIME



Der Mord des Verräters

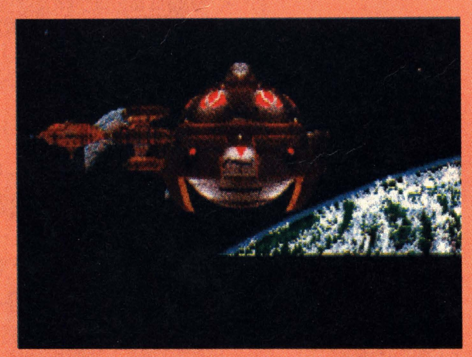
Hilfen u. Tips zu WING COMMANDER II !

Sollten Sie WING COMMANDER schon durchgespielt haben, ist es möglich, vor der ersten Mission im Datenbasis-Computer mit Taste (T) eine vorhandene Personalakte zu laden und so mit altem Einsatz- u. Abschußstand mit dem Dienstgrad Captain weiterzuspielen.

Es genügt hier voll, wenn Sie die Datei (CRUSADE.WLD) ohne Unterverzeichnis auf einer Disk haben. Nach Aufforderung geben Sie nur das Laufwerk ein, auf der sich die alte Personendatei befindet. Wollen Sie neu beginnen, dann Taste (C) drücken und Ihre Namen eingeben.

Im WING COMMANDER folgte einer nicht erfüllten Mission die nächste mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad und man war meistens ohne Partner im Einsatz. Durch diese Steigerung wurde das Erfüllen einer Mission unmöglich und das Spiel fand meist sein Ende.

WING COMMANDER II, ist schon fast ein Film und der Erfolg oder Mißerfolg bei einem Auftrag hat Einfluß auf die Chancen zum endgültigen Sieg der Konföderation, deren Hauptziel es ist, die Space-Station K'TITHRAK MANG zu vernichten.


K'TITHRAK MANG Space-Station

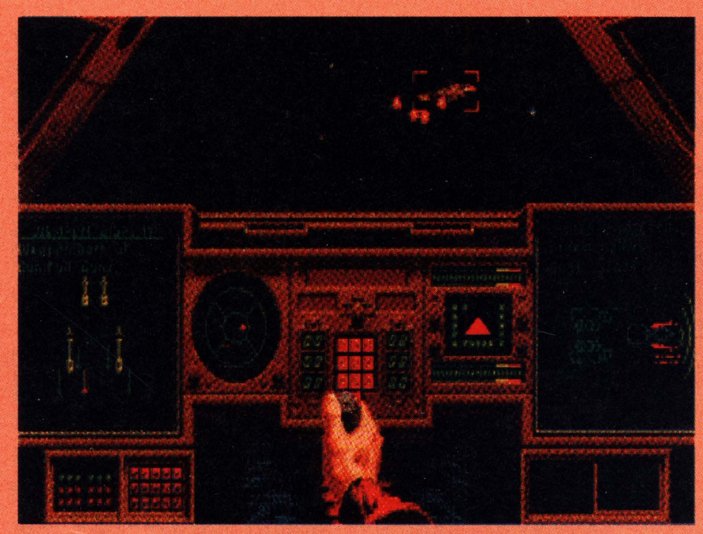
In WING C. II spielt jede Mission innerhalb eines ablaufen-den Krieges. Liebe, Verluste, Intriegen, Verrat und Kameradschaft betonen den Film-Charakter dieses actiongeladenen Superspiels, wobei Sie als Spieler die wichtigste Rolle einnehmen.

Hauptstrategie bei jeder Mission ist es, Ihrem Partner den Befehl (Break and Attack) zum Angriff zu geben, um den Feind auf ihn zu lenken. Danach sollte sofort Ihr Angriff erfolgen, um den Partner zu unterstützen. Oft ist es eine große Hilfe, mit den Tasten (ALT+F) Ihren Partner anzuweisen, die Formation wieder einzunehmen, wenn er sich in Schwierigkeiten befindet.

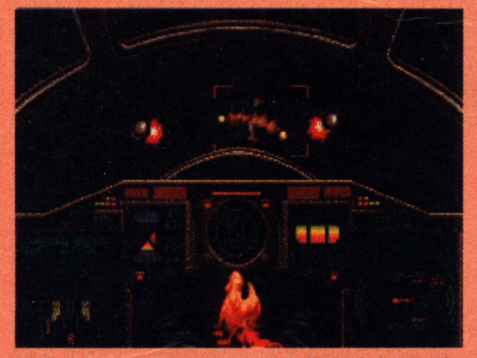
Der Befehl (Back to Basis) sollte wohl überlegt sein, denn Ihr Partner folgt dieser Aufforderung sofort. Ist eine Mission noch nicht beendet, sind Sie allein und das könnte eventuell Ihr Ende sein. Es ist auch möglich, ein einzelnes Feindschiff zu sich zu locken, indem Sie über Funk mit den Tasten (ALT+T) den Feind mit einem Funkspruch provozieren. Der Angriff erfolgt unmittelbar nach senden des Funkspruchs. Weitere wichtige Kommandos um seinen Partner zu führen sind dem Handbuch (mit deutscher Anleitung) zu entnehmen.

Die ersten Missionen werden mit leichten Schiffen und leichter Bewaffnung geflogen, dafür sind sie umso wendiger. Sie sollten diesen Vorteil für sich nutzen und kilrathische SARTHRAS u. DRAKHRIS umfliegen, um sie von der Seite anzugreifen. Dabei sollte nicht der Fehler gemacht werden, den Zielkreis direkt auf das feindliche Schiff zu lenken, sondern entsprechend der Geschwindigkeit und der Flugrichtung des Gegners den Zielkreis vorhalten.




Kampfscene und richtiges Zielen auf feindl. JALKEHI-Fighter

Den Abschuß eines KAMEKH-Schiffes können Sie beschleunigen, indem Sie sobald sich das Phasenschild öffnet (Zielaufschaltschirm beobachten) zusätzlich Raketen abfeuern. Sehr gut bewaffnet sind die JALKEHI u. GRIKATHS, ein Angriff sollte wenn möglich von der Seite erfolgen, um dem Kanonenturm am Heck kein Ziel zu bieten. Bei den STEALTH-Fightern (Geisterschiffe) hilft nur mit allen Kanonen zu feuern und möglichst genau zu zielen. Zwei bis drei Volltreffer sind ausreichend um diese Fighter zu vernichten.

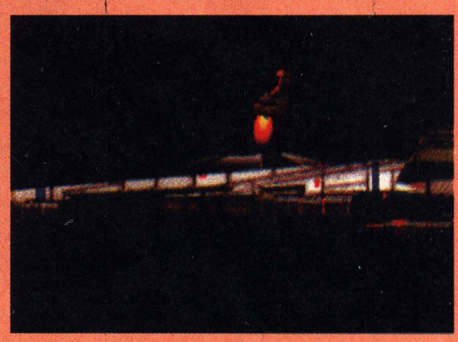

Ein STEALTH-Fighter (Geisterschiff) unter Beschuß

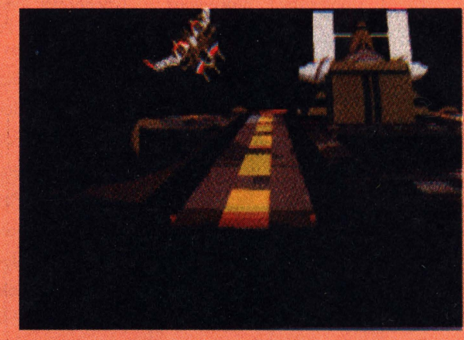
Die größeren Schiffe der Kilrathis können nur mit dem Torpedo vernichtet werden. Ein bis zwei Torpedos sind notwendig um RALATHA u. DORKATHI zu vernichten. Zwei Torpedos benötigen Sie um FRALTHRA, SUPPLY-DEPOT u. die Space-Station K'TITHRAK MANG zu vernichten. Da die Torpedos ca. 20 Sekunden benötigen um sich auf das Ziel zu schalten, ist es nötig in sicherer Entfernung (ca. 11.000 m) zu warten, bis das Ok-Signal ertönt. Als nächstes das Schiff beschleunigen (evtl. mit Nachbrenner) und den Torpedo in einer Entfernung zwischen 3.000 m - 5.000m abfeuern. Wird das Torpedo früher abgefeuert, kann es vom Feind abgeschossen werden, schießt man zu spät, wird man mit der Vernichtung des eigenen Geschoßes bestraft. (Bild-12) Besitzt man keine CHAFF-PODS mehr um Raketen abzulenken, ist es am besten, den Radarschirm zu beobachten (gelber Punkt) und mit dem Nachbrenner (TAPP-Taste) im Zickzack zu fliegen. Die Rakete darf auf keinen Fall in die Mitte des Radarschirms kommen. Nach einiger Zeit zerstört sich die Rakete selbst, sobald ihr Treibstoffvorrat aufgebraucht ist.

Wurde während einer Mission das eigene Schiff so stark beschädigt, daß ein erfolgreiches Beenden des Einsatzes nicht absehbar ist, kann durch Auslösen vom Schleudersitz (Ctrl+E) eine Mission vorzeitig abgebrochen werden. Im Menü wählen Sie dann REPLAY MISSION und die Mission kann erneut, ohne den Vorspann nochmals gespielt werden.

Um bei WING COMMANDER II den Überblick nicht zu verlieren sollte man, bevor Sie durch das Hangartor zur Flugeinweisung gehen, das Spiel sichern. Der Spielstand kann nur bei der Computer-Console, die sich in der Unterkunft befindet GESPEICHERT oder eine alte Mission GELADEN werden. Nützlich ist es, wenn man jeder Mission eine Lfd.-Nummer gibt.


Das Torpedo hat getroffen, ein FRALTHRA-Schiff ist vernichtet


Pilot rettet sich mit dem Schleudersitz


Landung einer Brodsword nach erfüllter Mission


Jazz der Verräter ist verhaftet

„Ablauf der einzelnen Missionen" Nachfolgend ist der Spielverlauf der von mir durchgeführten Missionen aufgeführt. Ganz links die lfd. Nr. der Mission bei WING COMMANDER II, dann der Name des Partners, der geflogene Schiffstyp, der Auftrag (von * über * nach) u. Informationen, die Menge der vernichteten Feindschiffe und die insgesamt durchgeführten Missionen.

Nr.	Partner	Typ	Flugauftrag u. wichtige Info's	Feind	Nr.
			Übertrag von WING COMMANDER: Vernichtete Feinde u. Einsätze	127	19
01	Shadow	Ferret	Star Base*Nav1-Nav2-Nav3*Star Base	6	20
02	Shadow	Ferret	Star Base-Rettung der Concordia	4	21
03	Shadow	Ferret	Concodia*Nav Point-FRALTHRA*Concordia	4	23
			(Mission wird von 2 Broadsword begleitet)	5	24
04	Shadow	Ferret	zurück zur Star Base (eine Bombe explod. auf Concordia, das Flugdeck ist defekt) Star Base*Concordia (Shadow fällt)		
05	ohne	Brodsword	Concordia*Nav1-Nav2-Nav3*Concordia	5	25
06	ohne	Ferret	Conc.*Nav Point*Planet NIVEN	5	26
07	ohne	Ferret	Conc.*Jump Point*Concordia (Begl. v. 2 Transportern zum Jump Point)	7	27
08	ohne	Ferret	Conc.*Nav1-Nav2*Concoedia (Kontrollflug)	6	28
09	Hobbes	Rapier	Conc.*Nav1-Nav2-Nav3*Concordia (Hobbes ein übergelaufener KILRATHI)	2	29
10	Hobbes	Rapier	Conc.*Nav1-Farker Tranporter*Concordia (Begl. von Torpedo-Transport)	7	30
11	Hobbes	Rapier	Vertd.Concordia*Nav Point*OLYMPUS	4	31
12	Hobbes	Rapier	Vertd. OLYMPUS zurück zur Concordia	5	32
13	Doomsday	Brodsword	Concordia*Jump Point-VALDES-SUPPLY DEPOT-VALDES-Jump Point*Concordia (Zerstörung des kilrathis. SUPPLY DEPOTS)	9	33
14	Doomsday	Brodsword	Conc.*Eject Pilot*Concordia (Rettung von Stingray)	9	34
15	Doomsday	Brodsword	Conc.*Jump Point-TCS HECTOR-FRALTHRA*Con. (FRALTHRA zerstören u. mit TCS H. zurück)	8	5
16	ohne	Brodsword	Conc.*Jump Point-Data Ship-Data Post*Con. (nur mit der Datenbox zur Basis zurück!)	5	36
17	Spirit	Epee	Conc.*Nav1-Jump Point-Nav2*Concordia	5	37
18	Spirit	Epee	Conc.*Nav Point-Jump Point-UNKNOWN*Conc.	6	38
19	ohne	Epee	Conc.*Nav1-Nav2-MAMAS BOY*Concordia (Kontakt mit STEALTH-FIGHTERS)	8	39
20	Spirit	Sabre	Conc.*Nav1-Nav2-Star Base(Feind)*Conc. (Spirit fällt, ihr Schiff expl. mit Star Base)	7	40
21	Stingray	Rapier	Conc.*Nav1-Nav2-Nav3*Concordia (Rettung der BONNIE H. mit PALADIN)	3	41
22	Stingray	Rapier	Conc.*Transmits*Concordia	5	42
23	Stingray	Rapier	Conc.*BONNIE H.-Nav Point*Jump Point (Begleitung der BONNIE H. zum Junp Point)	4	43
24	Stingray	Rapier	Jump Point*Concordia-W. TELL*Concordia	4	44
25	Angel	Brodsword	Conc.*Jump Point-UNKNOWN*Concordia	6	45
26	Angel	Brodsword	Conc.*Nav1-Nav2-OUTPOST*Concordia	7	46
27	Angel	Brodsword	Conc.*Asteroids-DISTROYER*Concordia (zerstören des Feindl. Zerstörers)	5	47
28	Jazz	Sabre	Conc.*FRALTHRA*Concordia (zerstören des FRALTHRA-Schiffes)	5	48
29	Jazz	Sabre	Conc.*Nav1-Nav2-Nav3-Nav4*Concordia (STEALTH-FIGHTERS Geisterschiffe)	6	49
30	ohne	Sabre	Conc.*Nav Point-Jump Point*Concordia (Jazz ist der Verräter, ihn abschießen u.zur Basis zurückbringen)	1	50
31	ohne	Sabre	Conc.*K'TITHRAK MANG*Concordia (Prinz THRAKHATH vernichten, danach die Space-Station K`TITHRAK MANG)	9	51

Abgeschossene Kilrathi-Schiffe insgesamt: 172

Nach der Vernichtung von K'tithrak Mang kehrt der Held zur Basis CONCORDIA zurück und wird als Held gefeiert. Selbst der ADMIRAL spricht ihm Lob und Anerkennung aus, und er bekommt seinen Dienstgrad COLONEL zurück.

Angel fällt ihm um den Hals, küßt ihn und gibt den Befehl sich, sofort mit Champagner bei ihr in der Suite zu melden........

Es folgt der Nachspann mit allen Mitwirkenden an WING COMMANDER II und die einzelnen Darsteller werden mit Namen genannt. Zuletzt sieht man Prinz TRAKHATH wie er von einem kilrathischen Schiff geborgen wird und die Drohung, daß er wieder zurückkehrt.

WING COMMANDER II, CHEAT-MODUS:
Aus verschiedenen Quellen tauchten in letzter Zeit Cheats auf, um dem Spieler von WING COMMANDER II, die Missionen zu erleichtern. Mit der Eingabe am Dos-Prompt, den WING COMMANDER II mit WC2 ORIGIN X starten und der Cheat ist aktiv. Mit der Eingabe von WC2 ORIGIN soll die selbe Wirkung erreicht werden, gleichzeitig kann man diesen Cheat auch bei WING COMMANDER anwenden.

Nachfolgende Tastaturfunktionen stehen dann zur Verfügung, mit: - ALT+DEL od. ALT+ENTF werden alle im Zielcomputer eingelockten Schiffe vernichtet. Aber Vorsicht, es funktioniert auch bei den eigenen Schiffen.

- STRG+I läßt die taktische Intelligenz der Gegner sinken
- ALT+I steigert die Inlelligenz wieder
- ALT +/- od. STRG +/- beeinflußt den Grafikaufbau
- ALT+Y wird Selbstmord begangen
- ALT+J wird der Joystick justiert

Startet man WING COMMANDER II durch die Eingabe von WC2 ORIGIN S02, landet man direkt in der 2.Mission, mit WC2 ORIGIN S03 in der 3.Mission, usw....

Alle Funktionen sind OHNE GEWÄHR und für Schäden kann nicht gehaftet werden. Anmerkung des Autors: Als ich WING COMMANDER II mit der Eingabe für den CHEAT-MODUS startete, zeigten die Tastaturfunktionen keinerlei Wirkung. Das einzige was immer wieder pasierte, war der ABSTURZ meines Rechners und erst die Betätigung der RESET-Taste gab mir die Kontrolle über das System zurück!!!

Ich hoffe, daß viele Spieler von WING COMMANDER II, oder die es noch werden wollen, einige hilfreiche Tips u. Informationen erhalten haben.

Übersicht
Hardware: IBM 100% kompatibler 386er oder 486er PC 286er PC mit VGA od. EGA aber keine Sprache
Speicher: 640 Kbyte, mindst. 12 MHz
Festplatte: mindst. 12 - 21 MB frei
Grafik: 256-color VGA/MCGA;EGA
Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick
Sound(opt.): Sound Blaster TM, Adlib TM, Roland TM
Sprache(opt.): Sound Blaster TM, 100% kompatible digital. Sound-Karte
Handbuch: Englisch, Deutsch, Italien., Franz.
Auslieferung: 8 Disketten 5,25 a 1,2 MB
Kopierschutz: Keiner
Besonderheiten: Spiel läuft mit MS-DOS 5.0 am besten, wenn DOS im Extended Memory geladen ist
Hersteller: ORIGIN
Produzent: Chris Roberts
Vertrieb: siehe Seite 81
Empf. Vk-Preis: 119.95 DM

WC

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

W001
ICON DRAW - Das Programm, daß Ihnen das Erstellen von Icons leicht macht! ICON DRAW bietet Ihnen nicht nur die Möglichkeit selbst aktiv zu werden, sondern stellt Ihnen auch eine fertige, umfangreiche Icon-Bibliothek zur Verfügung. Ebenso ist es ein Leichtes, die Bildchen bereits bestehenden Programmen zuzuordnen.

W002
Die zweite Diskette unserer WINDOWS-Serie unterstützt zum einen Ihre Arbeit mit den Disc-Laufwerken durch das Tool WINNAV (einer leicht zu bedienenden Alternative zum Disk-Manager), wie auch WINPRT die Masken der verschiedenen Druckermenues auf einen Nenner bringt. Beide Tools sind eine sinnvolle Erweiterung Ihrer WIN-Utilities.

W003
Für alle Grafikfreunde unter Ihnen: PAINT SHOP!!! Ein absolutes MUSS ... Es gibt nahezu kein Grafikformat, das nicht gelesen werden kann - von .GIF bis .BMP, alles dabei. Nicht nur das Ansehen der Grafiken versetzt in Erstaunen, sondern auch die vielfältigen Möglichkeiten, die geladenen Kunstwerke in andere Formate zu exportieren und dann z.B. mit Paintbrush zu editieren.

W004
Da WINDOWS nicht nur den ernsten Anwendern ein sinnvolles Werkzeug ist, bieten wir Ihnen hier eine Auswahl hervorragender Spiele: MR.MIND wird Ihre Gehirnzellen nicht minder beanspruchen wie das PUZZLE, daß sich gewaschen hat! Zu guter Letzt finden Sie auch das Game MISTER auf dieser Diskette, welches mit Sicherheit nicht als Lückenfüller gedient hat! Mit dieser Diskette kommen Ihnen gleich drei Superspiele ins Haus!!!

W005
An dieser Stelle ein weiteres Utility : das Telefonbuch (BOOK)! Gekoppelt mit dem zweiten Programm auf dieser Disk, DIAL, ein sinnvolles Werkzeug für alle, die mit WINDOWS DFÜ betreiben. Voreinstellungen, betreffend des Modems, können von DIAL aus vorgenommen werden sowie BOOK die Telefonnummern und weitere Daten bereithält!

W006
ALMAC - Ihr Terminkalender: ALMAC ist kein einfacher Abreißkalender, sondern bietet Ihnen neben den üblichen Kalenderfunktionen auch für jeden Tag ein Notizblatt sowie die Möglichkeit auch Termine auf die Minute genau festzuhalten. Selbstverständlich werden Sie auch an die Einhaltung Ihrer Termine akustisch erinnert! Einzige Voraussetzung: Ihr Rechner hat nicht gerade Feierabend!!

W007
Eine weitere Möglichkeit, Ihre Termine nicht aus den Augen zu verlieren, bietet Ihnen das NOTE-BOOK. Hier liegt Ihnen die Vollversion vor, die lediglich ein Passwort zu Benutzung benötigt. Somit sind Sie angehalten die Programm und Sharewarebeschreibung auch zu lesen. Aber wer startet schon ein Programm, ohnesich vorher mit dessen Bedienung vertraut gemacht zu haben?

W008
SNAGIT, ein Utility, daß Ihnen das Ausdrucken des Bildschirminhalts unter WINDOWS ermöglicht. Es sei insbesondere angesprochen, daß ebenso der Ausdruck eines einzelnen Fensters, wie auch die Übernahme in die Zwischenablage sich problemlos gestalten. Ähnlich verhält es sich auch mit dem auf dieser Diskette enthaltenen SCREENPRINTER. Sie können so, wie auch unter DOS üblich, mit einer Tastenkombination Screens auf Ihren Drucker ausgeben.

W009
Für alle, die sich eine Art File Monitor wünschen, empfiehlt sich LI 1.0. Bearbeiten und lesen von Files können in HEX oder ASCII vorgenommen, sowie natürlich auch über die Zwischenablage zur Verwendung in anderen Programmen weiter transportiert werden.

W010
Auf dieser Disk finden Sie, unter einer Sammlung von Utilitys zu WINDOWS, auch eine interessante Spielvariante von Tetris: HEX-TETRIS. Gegenüber den üblichen Formen dieses Spieles setzen sich hier die Figuren aus Sechsecken zusammen. Desweiteren sind FILEFIND, DISKFREE, FILEVIEVER und GTOYS eine Reihe äußerst nützlicher Utilities. METCNVRT, auch auf dieser Disc enthalten, bietet Ihnen die Umrechnung aller möglichen und unmöglichen Bemaßungseinheiten.

W011
Mit CLICK geben wir Ihnen hier ein Super-Utility an die Hand, daß nicht nur in der Lage ist, eine oder mehrere Dateien von einem Laufwerk auf ein anderes zu kopieren, sondern vielmehr auch Dateistatus etc. editierbar macht. WINSMOOTH macht Ihnen dagegen das Lesen von Texten wie z.B. DOC-Files leicht. Der Text wird in einer von Ihnen bestimmten Geschwindigkeit in einem Fenster gescrollt - lästige Steuerung über die Tastatur entfällt also. Das Programm ELEMENT zeigt Ihnen eine Liste der chemischen Elemente nach der Atomgewichtstabelle. Zu guter Letzt finden Sie auf dieser Disk auch noch etwas zur Entspannung: das Spiel AFORCE.

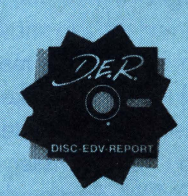
W012
Sie kennen das Problem mit dem Packen und entpacken von Programmen? Wir nicht ... ZM-SHELL packt und entpackt .ZIP Format unter WINDOWS. Oder haben Sie etwa in den unendlichen Weiten der Festplatte ein File verloren? Hier bringt Ihnen WINWHERE schnelle Hilfe. Ferner finden Sie noch das Programm WINGIF auf Disk, mit welchem Sie auch .GIF Bilder unter WINDOWS betrachten können. Versuche mit objektorientierten Malen können Sie mit XVZ-DRAW wagen. Für alle Benutzer von Multitasking haben wir noch ein Utility hinzugefügt, TAME: eine Art Steuerprogramm, welches durch Multitasking verlangsamten Programmen die Sporen gibt! Auch hier fehlt natürlich nicht der Beitrag zur Entspannung: WORD-HAI (Kreuzworträtsel) und WORMWAR werden dazu beitragen.

W013
Erneut finden wir hier den Icon-Editor ICONDRAW, um die umfangreiche ICON-LIB-Liste weiter editieren zu können, denn was sind schon WINDOWS 3.0 ohne farbenprächtige Icons? ICON-LIB zeigt in einem Fenster alle z.Zt. vorhandenen Icons! Eine Demonstration, GHOST, zeigt dem Betrachter, welche Möglichkeiten WINDOWS hat, Sprites zu bewegen. Ihrem Globusverkäufer brauchen Sie auch nicht mehr die „neueste Version Globus Turbo" abzukaufen - GLOBE liefert Ihnen den Globus direkt in Ihren Rechner!

W014
Auf dieser Disk finden sich überwiegend Spiele: SOLITAIRE, ein Kartenspiel, dürfte einigen WINDOWS-Usern bereits bekannt sein. Aber nicht jeder dürfte in der Lage sein, seine Weltraumbasis bei STARBASE lange gegen die Angriffe zu verteidigen? (Übrigens ein alter Spielhallenklassiker!). Bei TETRIS sind dann wieder die grauen Zellen gefordert. Einem alten japanischem Spiel begegnet man mit TAIPEI wieder... Sieht gut aus, die Regeln sind äußerst einfach! Ein Spiel für Kinder? Lassen Sie sich nur nicht täuschen!!! Um auch den Anwendern wieder einmal nützliches Werkzeug an die Hand zu geben: TILE kopiert Bitmap Bilder in die Zwischenablage, von wo aus sie an anderer Stelle wieder eingefügt werden können - DRIVERS gibt Ihnen bei Bedarf kurz Auskunft über die Belegung Ihrer Festplatte und der File Manager sorgt sich rührend um Ihre Dateien. Für alle die es wagen, an den editierbaren Systemdateien zu schrauben, ist SYSEDIT ein überaus brauchbares Utility (bei WINDOWS V3.0 bereits integriert!).

W015
Sie sind stolzer Eigentümer einer Adlib- oder Soundblasterkarte ? - Dann ist diese Diskette das Richtige für Sie ! FM stellt Ihnen gleich DREI (!!!) Programme für diese Karten zur Verfügung ! Da haben wir einmal den ROL-PLAYER, der Ihre Sound-Files unter Windows in den höchsten Tönen klingen läßt (wie von Windows nicht anders zu erwarten, ohne andere laufende Anwendungen zu stören !) wie zum anderen INSTEDIT, den Instrument-Editor ! Letztlich finden Sie mit dem Programm SOUND PANEL ein leicht zu bedienendes Control Board vor, von welchem sich auch die Lautstärke regeln läßt ! Eine runde Sache um die Soundkarten (die ich mir sogar selbst auf die Platte gezogen habe) !

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39

Transfer

Transfile PC SF von Yellow Computing, Version 3.0

Neue Erweiterung bei der Übertragung von PC < - > CASIO

Ein Testbericht von Charly Steiger



Mit dem Transfile SF PC lassen sich Daten zwischen einem Rechner (MS-DOS) und einer CASIO - Datenbank der SF - Reihe austauschen. Angeprochen werden die Besitzer eines SF-7000, SF-7500, SF-8000, SF-9000 oder SF-9500, da dieses Diaries über kompatible Datenbanken verfügen.

Da immer mehr Peripheriegeräte auf den Markt drücken und die einzelnen Schnittstellen meistens voll belegt sind, beruhigt es zu wissen , daß man mit Transfile das Übertragunskabel an die seriellen Buchsen von COM 1 bis COM 4 anschließen kann. Das heißt, die Maus, die man für die Bedienung der Software benötigt, muß nicht in die Schublade wandern, weil man zur Übertragung nicht gerade diesen Anschluß benutzen muß.

Das Transfermodul bietet bei Umsetzung die Möglichkeit mit den gängisten Programmen zu arbeiten. So lassen sich beispielsweise Daten mit dBase, MS-WORKS, EXCEL und Multiplan austauschen, da mit dem SYSTEM DATA FORMAT (SDF) gearbeitet wird.

Aber auch mit den Programmen Wordstar, Wordperfekt, Lotus-123, Sidekick-Plus und MS-WORD kann man die Daten verbinden. Z.B. werden die Daten aus dem Telefonregister des CASIO problemlos über das Transfile in den Serienbrief von MS-WORD eingetragen.

Beim Datentransfer kann auch die Auswahl zwischen markierten oder unmarkierten Datensätze getroffen werden, das heißt, es können die Daten , die man zur Bearbeitung benötigt, aussortiert werden.

Der Terminkalender ist dem CASIO - Kalender voll angepaßt, er bietet eine Wochenübersicht der Termine, die jeweilige Kalenderwoche wird angezeigt und es lassen sich feste Jahrestermine, wie Geburtstage usw., auf das nächste Jahr kopieren.

Ansonsten besitzt Transfile noch die Module Buisiness Cards, Notizbuch , Telefonregister und Terminplaner, die sich alle an CASIO - Datenbanken angleichen.

Insgesamt läßt sich mit Transfile sehr leicht arbeiten, da alles in verständlicher Weise hinter Pull-down-Menüs gelegt wurde und jederzeit eine Online-Hilfe verfügbar ist.

CS

Grau-Scanner

SCANMAN von LOGITECH
Einbauen - Installieren - Starten!

Ein Testbericht von Charly Steiger

...genau so funktioniert der SCANMAN 256. Zuerst muß man die Scannerkarte in einen freien Erweiterungsslot einstecken. Hierzu muß gesagt werden, daß nicht jeder einfach seinen Computer in die Hand nimmt, die Schrauben entfernt und dann daran „herumwurschtelt“.

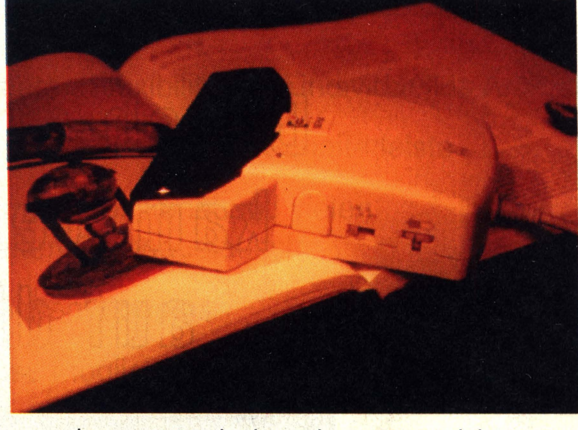
So stellt sich zwar das Team von LOGITECH das vor, aber die Wirklichkeit schaut ganz anders aus. Im beigefügten Handbuch wurde nur eine Seite Beschreibung für den Einbau verwendet. Über die Zerlegung eines Computers wird jedoch kein Wort verloren und dies auch nicht anhand einer Skizze verdeutlicht. Deshalb am Rande ein kleiner Hinweis: Beim Kauf irgendwelcher Peripheriegeräte immer nachfragen ob man, beim Anschließen selbiger, den Computer zerlegen muß. Wenn ja, stellt man sich erst mal ganz dumm und läßt sich diesen Vorgang vom Verkäufer anhand eines Gerätes genauestens zeigen.
Ist die Scannerkarte ordnungsgemäß eingebaut und alle anderen Geräte, wie Tastatur, Scanner, Maus usw., wieder angeschlossen, kann man die nötige Software installieren.
Dies wiederum funktioniert sauber und einwandfrei, allerdings wird MS-WINDOWS Version 3.0 vorausgesetzt.
Dann, nach einem Warmstart, bei dem der neue Scanner-Treiber aus der CONFIG.SYS eingelesen wird, kann es endlich losgehen. Über das Bildbearbeitungsprogramm ANSEL kann nun eine beliebige Grafik abgetastet werden. Das Programm an sich ist logisch und leicht verständlich aufgebaut. Es bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten um Bilder in die richtige Form zu bringen. Gemeint ist hier, daß nicht nur einzelne Partien verändert oder ausgeschnitten werden können, sondern die Bilder auch im jeweiligen benötigten Format (TIFF, BMP, PCX und EPS) gespeichert werden können.

Beim Scann-Vorgang erweist sich der SCANMAN 256 als sehr handlich und spurtreu, was sich beim Scannen über mehrere Ausschnitte, die anschließend aneinander gesetzt wurden, erwies.

Auch durch Geschwindigkeitsschwankungen ließ sich das Gerät recht wenig beeindrucken. Sollte beim Scannen das Gerät wirklich einmal zu schnell über das einzuscannende Bild gezogen werden, bringt das Grafikprogramm automatisch die Meldung: „Scann-Vorgang zu schnell!“

Für die einzelnen Bedürfnisse der Bildqualität lassen sich zum einen vier Bildmodi einstellen: 1, 4, 6 und 8 Bits pro Pixel (bpp) und zum anderen kann eine Auflösung von 100, 200, 300 oder 400 Dots per Inch (dpi) gewählt werden. Hierzu ist für jede Einstellung eine kleine Tabelle im Handbuch, die die hierfür benötigte Speicherkapazität anzeigt.

Nach den ersten Scann-Versuchen wird so mancher feststellen, daß seine Festplatte doch nur begrenzte Möglichkeiten bietet.
Als Anhaltspunkt für die Dateiengröße kann man pro Quadratzoll folgendes annehmen:



- 100 dpi bei 1 bpp = 1.2 Kilobyte
- 200 dpi bei 4 bpp = 20 Kilobyte
- 400 dpi bei 8 bpp = 160 Kilobyte

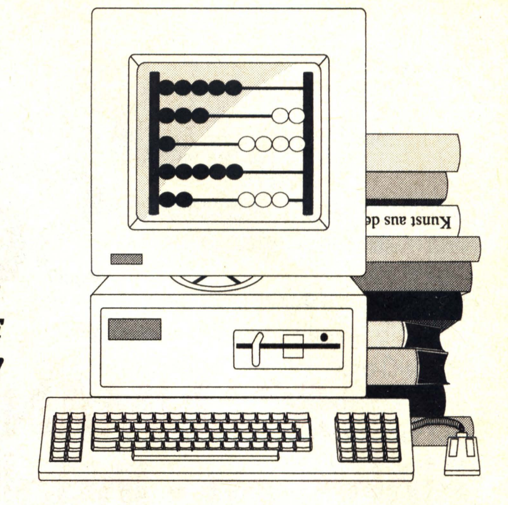
Die Breite, die der SCANMAN 256 erfaßt, liegt bei etwas über 10 cm und die maximal einzusannende Länge mißt stattliche 55 cm, was für manche andere Scanner Utopie ist.

Abschließend läßt sich sagen: Den SCANMAN 256 muß man wirklich nicht in der Spielzeugabteilung suchen, denn das Gerät bietet eine echte Alternative auf dem Grau-Scanner-Markt.

CS

EAR
- Die Buchhaltung

Eine Beschreibung von Charly Steiger



Version 3.0 - von SIMON SOFTWARE
Korrekte Buchhaltung auf einfachste Weise!

Mit EAR 3.0 lassen sich alle Einnahmen und Ausgaben über eine einfache und klare Menüführung auf einzelne Konten buchen. Dabei können die einzelnen Buchungen über den DATEV-Kontenrahmen eingetragen werden. Die gebräuchlichsten Kontonummern werden auf einer Datei mitgeliefert. Über vordefinierte Schlüssel wird die entsprechend anfallende Steuer (Mehrwert, Umsatz, Vorsteuer usw.) automatisch berechnet.

Es kann jederzeit eine Gewinnermittlung durchgeführt werden, da alle Daten immer abrufbereit sind. Sollte mal ein Beleg aus irgendwelchen Gründen vergessen worden sein, läßt er sich an jedem beliebigen Tag einfügen, das heißt, wenn man einen Stapel Belege vor sich hat, müssen diese nicht extra nach Datum sortiert werden. Auch lassen sich im Nachhinein ganze Buchungssätze löschen oder verändern. Immer wiederkehrende Buchungen wie Miete, Benzin, Leasing usw., können auf den F-Tasten hinterlegt werden und von dort aus auf Tastendruck direkt eingetragen werden.

Bei der Monatsabrechnung wird das Kassenbuch die Banklisten das Postgiro die Forderungen die Verbindlichkeiten die Konten des laufenden Monats die Ergebnisabrechnung das Journal und die Vorsteuerabrechnung ausgedruckt.

Somit hat man eine komplette Steuerabrechnung zur Vorlage beim Finanzamt.

Durch die einfache Benutzerführung über Menüs und Tabellen läßt sich die gesamte Buchhaltung mit diesem Programm auch von jemandem abwickeln, der mit Steuer und Computer nicht allzuviel am Hut hat. Da dieses Programm für die Einnahmen-Ausgaben-Rechnung bei den Finanzämtern als solches anerkannt ist, verdient es durchaus seine Empfehlung.

CS

GROSSER WETTBEWERB

Der D. E. R. auf Entdecker-Tour. 1992

Wir suchen "die Besten"

Ab sofort können die besten Programme aus dem D.E.R. mit Geldpreisen von insgesamt 10.500,- DM prämiert werden. Und das geht so: Unter allen im D.E.R. veröffentlichten Programmen wird jedes halbe Jahr "DAS BESTE SPIEL", "DAS BESTE UTILITI" und "DAS BESTE ANWENDERPROGRAMM" von den Lesern ausgewählt. Zur Wahl stehen alle Programme die in den Ausgaben 2 - 7/92 erscheinen. Für alle drei Programmsparten werden je drei Plätze prämiert. Die Sieger-Autoren werden sogar persönlich mit Bild im Heft vorgestellt. Also - ein nettes Paßfoto und eine Beschreibung eurer Person mitschicken. Denn - insgesamt gewinnen also 9 Programme die Super-Geldpreise. Vielleicht ist Ihres dabei?

Diese Aktion wurde gestartet um allen Lesern die Möglichkeit zu geben, die Programme einmal persönlich zu bewerten. Ganz besonders aber, um unseren gegenwärtigen und zukünftigen Programmautoren zum normalen Honorar einen weiteren Ansporn zu geben, noch bessere und anspruchsvollere Programme zu entwickeln. (Dafür ist ja der D.E.R. wie geschaffen.)

Bitte beachten: Die an uns eingesandten Programme sollten im 3 1/2-er Format sein! Jedem Programm sollte eine kurze Erklärung in schriftlicher Form beiliegen, sowie mit der unbedingten ausführlichen Anleitung versehen sein.

Also - jetzt aber - Einsenden an:

Verlag Simon, D.E.R.
Abt. Programmwettbewerb '92
Postfach 3566, 7900 Ulm

MIT VERLOSUNG

ACHTUNG PROGRAMM-AUTOREN

Dieser Wettbewerb findet 2-Mal im Jahr statt.

Teil 1

bis Juni '92

1. Platz
2000,- DM

2. Platz
1.000 DM

3. Platz
500 DM

Teilnahmebedingungen: Umseitiges Formular ausfüllen. Jedes Programm, welches in den Ausgaben des D.E.R. von 2/92 bis 7/92 erscheint, kann an der Verlosung teilnehmen. Gewählt wird durch die Stimmabgabe der Leser.

Außerdem:
Die zwei besten Autoren des Jahres 1992 werden zur D.E.R.-Redaktion nach Ulm eingeladen.
Zum Fachsimpeln bei uns und selbstverständlich mit Stadtbesichtigung, (auf's Ulmer Münster klettern), Kneipenbummel (zum Entspannen), und, und und ...
Na wenn das kein Hammer ist!

hen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und

"Das" Formular für Programmautoren:

Programmformular

(Für Programmautoren)

Bitte fügen Sie diese Seite ausgefüllt jeder Programmeinsendung bei.

Name: ____________________

Firma: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________ Fax: ____________________

DFÜ: ____________________

Programm/Programmname: ____________________

Kurzbeschreibung: ____________________

Art des Programmes wie z. B. Spiel, oder Datenbank etc.

Hard- und Softwareanforderungen:

Spezielle oder besondere Eigenschaften des Programmes:

Zusätzlich benötigen wir von Ihnen noch die Bestätigung, daß das eingesandte Programm frei von Rechten Dritter ist. Bitte bestätigen Sie dies mit Ihrer Unterschrift.

Ort, Datum Unterschrift

Sie können uns dieses Formular auch zufaxen.
Unsere D.E.R.-Fax-Nr.: 0731/9 27 77 40

"Die" Adresse für Programmautoren:

D. E. R. - Autoren-Aktion bis Juni 1992

hen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und gewinnen · mitmachen und

PC 386/33 DX

Wie wäre es mit einem Hauch "Karibik" auf dem Schreibtisch?

Ein Testberichtbericht von Charly Steiger

In schillerndem Rot, durchzogen mit gelben Schleiern, umschwirrt von Vögeln: Der „Designer - PC" Modell „Karibik" von Müller & Juhl aus Pforzheim.

Das zu diesem Test zur Verfügung gestellte Modell, Design „Karibik", ist nur eines der Kunstwerke aus dem Hause Müller & Juhl. Neben eigenen Design - Ideen verwirklichen sie jederzeit spezielle Kundenwünsche, so daß es jedem selbst überlassen bleibt, welche Kreation er auf seinem Schreibtisch postiert. Auf jeden Fall stellen diese Designer-Modelle optisch alles in den Schatten, was sonst so in der grauen Computerlandschaft geboten ist. Nun kann man es sich wirklich erlauben, den PC als Blickfang im Wohnzimmer zu plazieren.

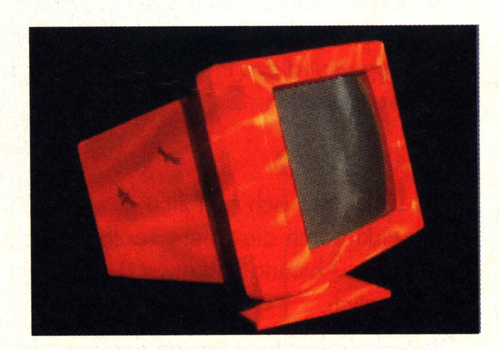
Eben das wurde von mir zu Testzwecken unternommen: Ich stellte den Minitower nicht gerade auffällig auf einen kleinen Schreibtisch in der Ecke des Wohnzimmers. Die Resonanz war bezeichnend: Jeder Besucher blieb erst mal vor dem Computer stehen und begutachtete diesen aus nächster Nähe. Sein leuchtendes Rot schien die Blicke geradezu magisch auf sich zu ziehen. Da Design nun mal Geschmacksache ist, waren zwar auch hier die Meinungen geteilt, doch die überwiegende Mehrheit gegrüßte die Idee, das eigene Wohnzimmer oder Büro mit einem Design-PC aufzumöbeln. Nur diejenigen, die sowieso nichts mit Computer am Hut hatten, distanzierten sich von der Idee. Ich denke, hier wird die immer noch existierende Angst vor dem Computer zusätzlich dadurch verstärkt, daß es sich hier um ein Kunstwerk handelt - und Kunstwerke sind ja normalerweise nicht als Arbeitsmittel gedacht.

Da alle Modelle ihr ganz spezielles Outfit von Künstlerhand (Airbrush - Technik) erhalten, sind sie gewissermaßen Unikate. Das besonders Originelle an den Müller & Juhl Geräten ist, daß nicht nur der Rechner mit Monitor, sondern auch alle Peripheriegeräte, wie Maus und Tastatur dasselbe Farbkleid erhalten. Hier kann man sich gut vorstellen, daß bestimmte Modelle von Großherstellern als Vorlage für eigene Produkte dienen werden, um ihren Absatz auf dem PC-Markt noch weiter in die Höhe schnellen zu lassen. Bestes Beispiel hierfür war Idee mit „The black one", die vor einigen Jahren so revolutionierte, daß es heute kaum noch ein Modell gibt, das nicht in Schwarz erhältlich wäre.



Das besonders Originelle an den "Müller & Juhl - Geräten" ist, daß nicht nur der Rechner mit Monitor, sondern auch alle Peripheriegeräte, wie Maus und Tastatur, dasselbe Farbkleid erhalten.

Da aber nicht allein der künstlerische Aspekt beim Computerkauf zählt, sondern das entscheidende Kriterium eher in der technischen Ausrüstung eines Computers zu sehen ist, lassen wir uns mal von seinen Stärken auf diesem Gebiet beeindrucken. Beeindrucken deswegen, weil die Ausstattung und das Zusammenspiel der einzelnen Komponenten durchaus hervorragende Testergebnisse lieferte.



MONITOR

Der 14 Zoll Multi-VGA plus Monitor läßt folgende Vielfalt von Einstellungen zu: 640 x 350, 640 x 400, 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 Pixel. Durch die verschiedenen Horizontal- und Vertikal-Frequenzen (bis zu 70Hz bei 400 Linien) wird ein außerordentlich ruhiges Bild erreicht. Mit einer Lochmaske von 0,28mm kommt dieses zudem gestochen scharf auf die Scheibe. Die zugehörige Graphikkarte, eine TRIDENT TVGA - 9000, bestückt mit 512 kB Video-RAM, kann allen möglichen Anforderungen angepaßt werden. Damit ist diese zu sämtlichen gängigen Formaten kompatibel.

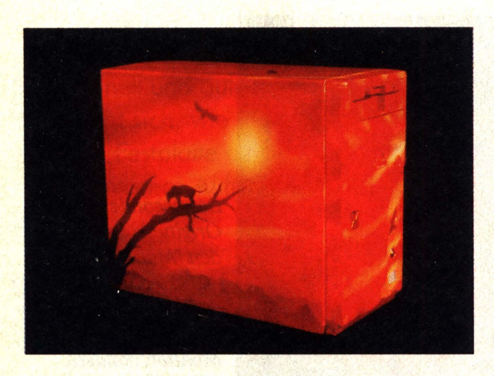
CPU

Auf das „high performance system board" wurde ein Prozessor von AMD (Advanced Micro Devices) gesetzt. Dieser 80386DX arbeitet mit 16 MHz und mit 33 MHz. Über die gute Architektur dieses Prozessores läßt sich die sehr hohe Rechengeschwindigkeit von ca. 10.000 dhrystones/sec erreichen. Dieses Ergebnis liegt um einiges über dem Durchschnitt. In der Leistungsskala schlägt sich dieser Wert mit einem Index von 35,2 nieder (IBM-XT=1).

Anschlüsse und Erweiterungen

An der Rückseite des Minitowers findet man 1 parallele und 2 serielle Schnittstellen. Im Inneren ist Platz für 8 Steck-

karten, von diesen ISA-Steckplätzen ist einer von der VGA - Karte und einer von der Schnittstellen - Karte belegt. Zusätzlich sind noch 4 weitere Aussparungen für Schnittstellen vorgesehen. Auf dem Motherboard ist noch Platz für einen Coprozessor und weiteren Speicher, da die acht vorhandenen SIMMs (single inline memory module)- Steckplätze mit der Belegung durch 4 MB Erweiterungsspeicher mit einer Schnelligkeit von 70 ns noch lange nicht ausgereizt sind.



DISK

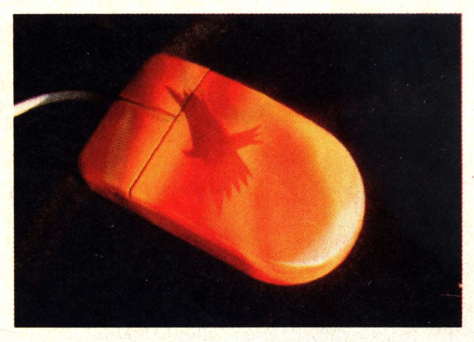
Ausgestattet ist der Computer mit einem 5,25" und einem 3,5" Floppy Laufwerk. Für den nachträglichen Einbau ist noch jeweils ein Zusatzschacht pro Laufwerk frei. Beide Laufwerke sind auf hohe Schreib- und Lesedichte ausgelegt (1,2 MB/1,44 MB). Die eingebaute 3,5" große „high performance" Harddisk von Quantum ist an einen Kombikontroller angeschlossen, birgt eine Speicherkapazität von 105 MB und ist hiermit für die meisten Anwendungen ausreichend dimensioniert. Für professionelles Arbeiten sorgt die mittlere Zugriffsgeschwindigkeit von nur 16 ms.

TASTATUR

Das vorliegende Keyboard ist nicht gerade ein Paradestück zu diesem ansonsten hervorragenden Computer. Die Tastatur ist schwergängig und läßt auch nach einer längeren Übungsphase keinen normalen Schreibfluß aufkommen. Wie mir nach Anfrage im Hause Müller und Juhl jedoch mitgeteilt wurde, kommt diese Tastatur nicht mehr zur Auslieferung. Stattdessen wird eine Cherry-Tastatur dem Paket beigelegt.

MAUS

Mit der seriellen Maus läßt sich durch die zwei großen Gleitflächen an der Unterseite und den sehr fein reagierenden Mikroschaltern präzise arbeiten.



Das Schaltgefühl wird durch diese beiden großen Tasten sehr weich und angenehm.

SOFTWARE

Daß für einen Computer dieser Klasse das Betriebssystem MS-DOS Version 5.0 mitgeliefert wird, ist wohl selbstverständlich. Aber, daß zusätzlich noch Windows in der Version 3.0 mitgegeben wird, spricht durchaus von großer Kundenfreundlichkeit, denn wer hat schon die Zeit sich großartig mit dem Betriebssystem zu beschäftigen. Windows bietet hier eine großartige Alternative für jene, die weniger das System kennen wollen, als die eigene Arbeits - Software. Natürlich sind auch die für die VGA-Karte notwendigen Programmdisketten im Lieferumfang enthalten.

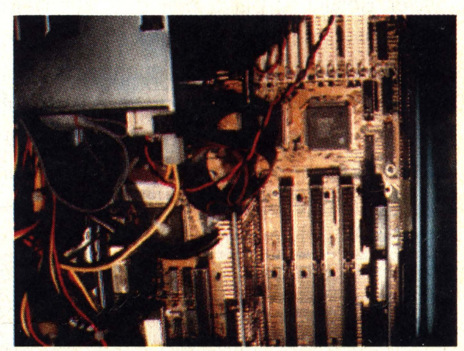
PAPERS

Zu den deutschen Handbüchern für MS-DOS 5.0 und Windows 3.0 wird nach Angaben von MÜller & Juhl in etwa 6 Wochen ein deutsches Benutzerhandbuch mitgeliefert. Zusätzlich liegen noch die Beschreibungen für die VGA-Karte, den VGA Monitor, den Kombikontroller und das Motherboard bei. Da es sich hier um Originale der jeweiligen Herstellerfirma handelt, sind diese in Englisch dokumentiert. Unter anderem wird jeder Computer vor dem Verkauf einem 24-Stunden-Test unterzogen und das Protokoll hierzu wird nicht vorenthalten.

SONSTIGES

Das Lüftergeräusch hält sich in Grenzen und wirkt durch die tiefere Tonlage auch bei einem Abstand von etwa 0,5 m nicht aufdringlich.

Die technischen Features an der Front des Rechners sind sehr dezent ausgelegt. Bis auf den Umleghebel des 5,25" Laufwerkes sind alle Elemente versenkt, so daß sich eine glatte Vorderseite bietet. Der Ein- / Ausschalter muß zum Bedienen etwas energisch gedrückt werden, was für irrtümliches Ausschalten durchaus von Vorteil ist. Da aber der Schalter im gedrückten Zustand einen kleinen Spalt aufweist, bleibt leicht einmal der Fingernagel auf der Strekke - heutzutage nicht mehr nur für weibliche Anwender ein kleines Ärgernis. Die beiden Druckknöpfe für RESET und Geschwindigkeit sind auch etwas unglücklich gewählt. Da durch die Lackierung eine Bezeichnung nicht mehr zu sehen ist, kann es durchaus vorkommen, daß man statt dem Geschwindigkeitsknopf den RESET - Knopf erwischt. Es wäre wohl ratsam, an dieser Stelle auf das Design zu verzichten und eine Bezeichnung wieder anzubringen, oder ganz auf die Frequenzumschaltung zu verzichten um auf diesem Wege jegliches Risiko der Fehlbedienung auszuschalten. Ansonsten findet man noch eine Leuchtanzeige, die die gegenwärtige Taktfrequenz anzeigt, ein Schloß, um die Zugänge zum Computer zu verriegeln, und 3 LEDs. Diese sind zuständig für „Power on", „High Speed" und „Harddisk".



ÜBERBLICK

Gehäuse:	Minitower
Prozessor:	ADM 80386DX
Taktfrequenz:	33MHz/16 MHz
Steckplätze:	8 ISA
Schnittstellen:	1 parallele 2 serielle
Laufwerke:	3,5"/1,44 MB 5,252/1,2 MB
Harddisk:	105 MB/Kombicontroller
Monitor:	14" VGA (1024x768), 512 kB, 16 Bit
Maus:	2 Tasten, seriell
Gesamtindex:	25,1 (IBM-XT=1)
Preis:	DM 4750,- (Design incl.)

RESÜMEE

Der Designer - PC - zweifellos ein exklusives Gerät, das als Show - Computer genauso eingesetzt werden kann, wie als leistungsstarker Arbeitsplatz. Seine zukunftsorientierte technische Ausstattung und sein ansprechendes Design heben den Computer klar aus der grauen Masse der Angebote hervor. Alles in allem wurde hier eine gute Komposition getroffen!

CS

Notebook

Hält TOSHIBA wirklich was der Name verspricht?

Ein Testbericht von Charly Steiger

Lassen wir uns vom neuen Notebook T2200SX aufklären!

Weder vom Format noch von der Farbe fällt das Notebook aus dem Rahmen. Seine Maße entsprechen genau DIN A4 und eine Höhe von 4 cm ist nichts Ungewöhnliches. So altbekannt und unauffällig seine typisch computergraue Hülle auch ist - sie wirkt trotzdem ein wenig exklusiv. Mit nur 2,5 kg fällt es in die Klasse der „Federgewichtler" und liegt sehr gut in der Hand.

Bei genauerer Betrachtung gewinnt man den Eindruck, daß die einzelnen Kunstoffteile, aus denen das Notebook zusammengesetzt wurde, viel zu oberflächlich und unpräzise hingebastelt wurden. Da steht die Akku-Abdeckung leicht hervor, so daß man meint, sie könnte jeden Augenblick aus der Verankerung platzen. Die Fugen des Unterteils schwanken zwischen 0,3mm und 1mm und die Fugen der anderen Bauteile laufen zum Teil nicht weniger schief aufeinander.

Auch was die Abdeckungen der einzelnen Zugänge anbelangt, wurde nicht die optimale Lösung gefunden. So fällt zum Beispiel die Abdeckung für eine Steckerbuchse beim Öffnen grundsätzlich weg. Was nun aber alles mit einem Teilchen, von nur 15mm x 15mm Größe passiert, wenn es auf dem Fußboden landet, kann man sich wohl sehr gut ausmalen. Wie „gut" die Abdeckungen überhaupt befestigt sind ist daran zu erkennen, daß der Schutz für die Anschlüsse an der Rückseite bei der Anlieferung schon fehlte.

Daß das Notebook als Ganzes pfleglich behandelt werden muß, stellt man spätestens dann fest, wenn man die Unterseite des Gerätes in Augenschein nimmt. Hier stehen zwar die Gummifüße ca. 2mm über, aber dies verhindert nicht, daß an den Ecken des Gehäuses der Lack abgeht und darunter tiefschwarzes Grundmaterial hervortritt.

An Anschlüssen und Bedienungselementen wird folgendes geboten:

Auf der linken Seite befinden sich

- 1 RESET Taster - Ein- /Ausschalter
- 1 Keypad Anschluß
- 1 Einschub für Expanded Memory

Der RESET Taster läßt sich einfach und gezielt mit einem normalen Kugelschreiber bedienen, was sich bei manch anderen Notebooks nur mit Hilfe von Spezialwerkzeugen bewerkstelligen läßt.

Vom Ein- / Ausschalter wird man wirklich begeistert sein, denn dieser ist leicht nach innen versetzt und mit einer vorstehenden Umrandung versehen. Da beim Ausschalten die Taste sogar noch eine kurze Zeit gehalten werden muß, ist es eigentlich ausgeschlossen, daß das Gerät versehentlich durch Anstoßen an herumliegenden Gegenständen ausgeschaltet wird.

Am hinteren Teil befinden sich
- 1 Expansionsport
- Stromanschluß für das Netzteil
- 1 VGA-Anschluß für einen externen Monitor
- 1 serieller Anschluß
- 1 paralleler Anschluß
- 1 Schraube für den Erdungsanschluß

Äußerst praktisch ist das Expansionsport, wenn man das Notebook zuhause oder im Büro als Standcomputer verwenden möchte. Somit lassen sich alle Zusatzkarten anschließen und man kann auf ein zweites Gerät durchaus verzichten. Da hier allerdings ein TOSHIBA-eigener Port gewählt wurde, muß auf die Erweiterungskarten der Billiganbieter verzichtet werden.

Doch dafür, daß die Möglichkeit des Betreibens als Standgerät vorgesehen ist, sind die Anschlüsse für den seriellen und parallelen Eingang recht spärlich ausgefallen.

Auf der rechten Seite befinden sich
- 1 Anschluß für die Maus
- das 3,5" Laufwerk
- der Einschub für den Akku
- ein weiterer Einschub für Expanded Memory
- der Kontrastregler für das Display
- der Helligkeitsregler für das Display

Leider wurde der separate Mausanschluß von keinem gängigen Maustreiber gefunden und auch als der extra für Notebooks kreierte MousePen mit Treiber installiert wurde, konnte keine Maus gefunden werden. Somit wurde der vorhandene COM1 von der Maus in Beschlag genommen und da LPT1 vom Drucker belegt war, blieben sonstige Peripheriegeräte mit ihren Anschlußkabeln daneben liegen.

Ein Floppy Drive mit Leisegang

Bei dem eingebautem 3,5" highdensity Laufwerk muß man wirklich nachschauen ob es anwesend ist, denn von den Lauf-



geräuschen her kann die Existenz nicht unbedingt nachgewiesen werden. Außer daß bei einem Zugriff auf das Laufwerk eine rote Leuchtdiode erscheint, hört man gerade noch ein leises Sirren, das bei normalem Zimmergeräuschpegel völlig untergeht.

Der Einschub für den Akku ist, wie auch in anderen Notebooks, so gewählt, daß der Akku sicherheitshalber nicht falsch eingeschoben werden kann. Der Akku fährt mit einer Spannung von 14,4 V und hat eine Kapazität von 2200 m Ah. Bei Zimmertemperatur hielt sich dieser ganz wacker, erst nach etwa 4 Stunden Dauerbetrieb meldete sich der Computer mit Alarmpiepstönen wegen Strommangel. Da die breite Masse der Notebooks im Dauerbetrieb so zwischen 1-3 Stunden liegt, ragt das T2200SX hier doch klar heraus. Dies wird allerdings nur durch rigorose, nicht gerade beispielhafte Sparmaßnahmen erreicht. Zwar ist es noch anwenderfreundlich, wenn die Festplatte bei Nichtbedienung nach etwa 10 Minuten abschaltet, aber wenn das Display schon nach 1 Minute verdunkelt wird und weder auf Mausbewegung, noch auf Mausknopf reagiert, fragt man sich doch gelegentlich, welche Taste (denn nur durch Bedienung selbiger schaltet das Display wieder ein) man am Besten betätigt, um am momentanen Bild nichts zu verändern.

Extrem lästig wirkt sich dieser Sparmodus beim Lesen von Texten aus: Da liest man gerade einen fremdsprachlichen Text und hat die ersten Zeilen aufgenommen, da verdunkelt sich das Display - auf der letzten Zeile stand aber eine Dos-Meldung, wie zum Beispiel „Weiter mit beliebiger Taste!". Wenn man hier das Display wieder einschalten will, sieht man nicht die bearbeitete, sondern schon die nächste Seite auf dem Display erscheinen.

Mit 2 Memory - Cards auf 10 MB

Über die beiden Einschübe für das Expanded Memory kann das Notebook auf maximal 10Mb erweitert werden. In der Grundversion sind schon vom Werk aus 2MB vorhanden, was eigentlich für die meisten Anwendungen völlig ausreicht. Doch es können je nach Bedarf über jeden der beiden Einschübe zusätzlich 4Mb nachgerüstet werden.

Oben findet man dezent eingelegt die Leuchtdioden für Power, Speed, Batterie usw., über Farbenwechsel werden hier die aktuellen Modi angezeigt. Bei der Taktfrequenz zum Beispiel, wird 10MHz rot und 20MHz grün ausgeleuchtet.

Alles Wissenswerte an technischen Daten des T2200SX sei an dieser Stelle noch einmal tabellarisch dargestellt.

In der Grundversion ist folgendes eingepackt:

Prozessor: Intel 80386SX
Taktfrequenz: 20MHz/10MHz umschaltbar
Base Memory: 640 kB
Extended Memory: 1400 kB
Video: VGA, 16 Bit, Color
Hard Drive: 43 MB
Floppy Drive: 3,5" 1,44 MB
Ports: 1 parallel, 1 seriell, 1 Mausport
Bus Typ: ISA

Im Test ließen sich für die Einzelkomponenten durchaus akzeptable Werte ermitteln. So beträgt die Übertragungsrate der Festplatte etwa 500 kByte/sec und die mittlere Zugriffszeit liegt zwischen 12 und 15 ms. Bei einer Rechengeschwindigkeit von etwa 4000 Dhrystones ist das Notebook im breiten Mittelfeld einzuordnen. In der Leistungsskala kommt das Modell auf einen Gesamtindex von 10, so daß sich auch andere Anbieter mit dem T2200SX sehr gut messen können.

Aber schließlich bleibt es dem Verbraucher überlassen, ob er sich ein Notebook von TOSHIBA für etwa DM 7000.- leistet, oder ob er sich doch lieber ein Notizbuch für DM 5.- beim Schreibwarenhändler kauft, wo er doch gleich noch den neuesten D.E.R. mitnehmen kann. CS

Netzwerk

OA-LINK, das Multi-User operating System von Plustek INC.

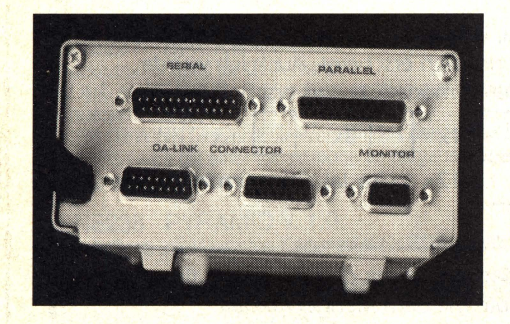
Ein Testberichtbericht von Charly Steiger

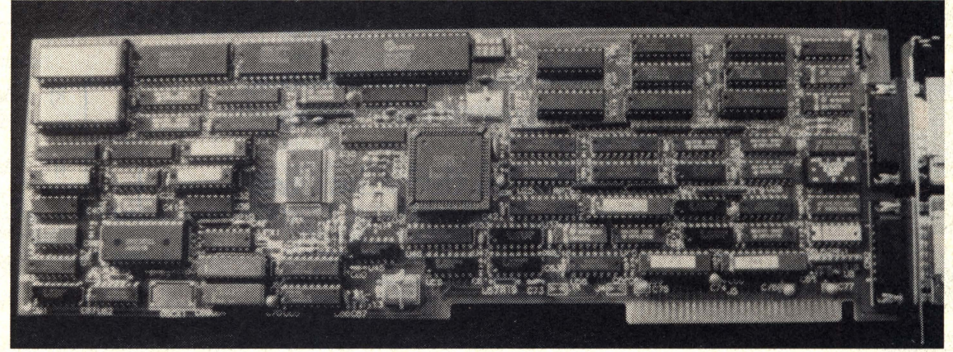
Nicht gerade preiswert ist ein Netzwerk, wenn man sich auf dem Markt umschaut. Hinzu kommen bei den gängigen Netzwerken die Probleme der Bedienung - welcher DOS-User kennt sich schon mit UNIX oder NOVELL aus? Schließlich benötigt man für die entsprechenden Handbücher schon allein einen ganzen Schrank.

OA-LINK bietet hier eine Alternative mit „Workstation" als Steckkarte und dem Betriebssystem PC-DOS.

Dieses Mehrplatzsystem arbeitet mit einem eigenen Prozessor (286/10), der die Bedienung und die Zugriffe der Arbeitsplätze steuert. Somit wird jede Station als einzelner Computer behandelt und arbeitet wie ein eigenständiges System.

Installiert wird OA-LINK durch die ADD-ON Steckkarte, die in einem freien Slot plaziert wird, und durch die mitgelieferte Installations-Software. Sollten noch genügend freie Slots zur Verfügung stehen, läßt sich das Netz sogar bis auf 8 Arbeitsplätze erweitern.

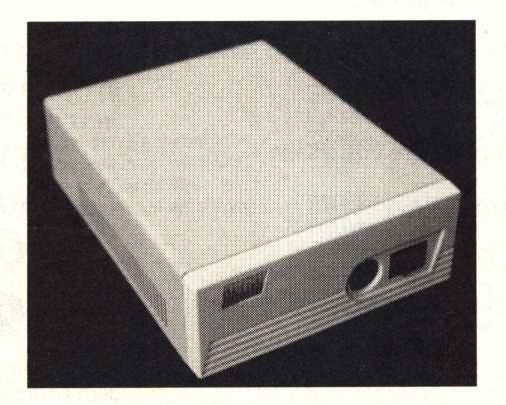




Sehr hilfreich erweisen sich bei der Installation von OA-LINK gute fachspezifische Englischkenntnisse, da das Handbuch und die Software komplett in nicht gerade einfachem Englisch verfaßt sind. Desweiteren sind fundierte DOS-Kenntnisse erforderlich. Empfehlenswert wäre, wenn man vor dem Einbau ausgereifte Überlegungen über „Wer darf was wo arbeiten" anstellt, und erst dann das ganze Konzept dem Händler oder einem EDV-Service übergibt.

Für Kleinbetriebe oder Büros ist dies eine gute Möglichkeit Platz und Rechner zu sparen. Da jeder mit seinem eigenen Prozessor arbeitet, an den er angeschlossen ist, und Zugriff auf alle Daten im „Host-Computer" (der eigentliche Rechner) hat, wird das System nicht verlangsamt und keiner hat die lästige Rechnerkiste an seinem Schreibtisch. Diese wird praktischerweise durch eine kleine Interface-Box mit der Größe von 14cmx19cmx6cm ersetzt. An dieser Box wird die Tastatur und der Monitor angeschlossen. Da an dieser Box noch zusätzlich eine serielle und eine parallele Schnittstelle zur Verfügung stehen, läßt sich für jede Station ein weiteres Peripheriegerät, zum Beispiel ein extra Drucker, anschließen. Mit standardgeschützten Verbindungskabeln lassen sich mit bis zu 30 m schon akzeptable Entfernungen erreichen.

Die Security läßt sich mit anderen Netzwerken durchaus vergleichen. Über Passwortabfrage wird der Zugriff der einzelnen Arbeitsplätze freigegeben, die wiederum, nur über für sie bestimmte Pfade, auf den Rechner Zugang haben. Zusätzlich lassen sich weitere Zugriffe über Read only steuern. Da der „Host-Rechner" in einem separatem Raum untergebracht werden kann, ist es möglich die verantwortungsvolle Aufgabe des Einspielens von neuer Software einem ausgewähltem Personenkreis zu übertragen und hiermit einer Virenverseuchung hervorragend vorzubeugen.



An Hardware wird ein 100% IBM kompatibler XT/286/386/486 Rechner vorausgesetzt mit mindestens 512 kB RAM, eine 10MB Harddisk als Minimum und das Betriebssystem PC-DOS Version 3.1 oder höher.

Der Schwachpunkt an diesem LAN (Local Area Network) ist der Graphikstandard. Den Arbeitsplätzen steht nur Herkules, CGA oder EGA zur Verfügung. Doch dafür kann man für ca. DM 1000.- eine neue Arbeitsstation einrichten.

CS

FAX-SONDERAKTION

RÜCKANTWORT

An alle Geschäftsleute,

die wegen Werbung nicht "vollgequatscht" werden wollen!

Jetzt haben Sie Zeit, sich in Ruhe Gedanken über Ihre Werbung zu machen:

Wollen Sie am liebsten gleich sehen was Sache ist? Dann faxen Sie uns mal. Sagen Sie uns einfach welchen Text Ihre Werbung haben soll. In wenigen Stunden haben Sie dann Ihre fertig gestaltete Anzeige zurück auf Ihrem Tisch. Dazu alle Angaben und ein passendes Angebot. **Sie sehen sofort "was Sache ist".** *Was dieser Service kostet? Garnichts. Dies ist ein Service von uns: Abt. Anzeigen/Gestaltung des D.E.R.* **Deshalb: Alles hier ankreuzen was Sie interessiert und - her damit. Das ist doch ein eindeutiges Angebot.**

☐ a) Ich möchte sofort sehen, wie meine Werbung einmal im D.E.R. aussehen könnte und das unverbindlich.

☐ b) Den Anzeigen-Text faxe ich Ihnen mit diesem Aktionsbogen zu. Im Text geht es um folgendes:

____

____

____

☐ c) Der Anzeigentext sollte unverändert bleiben.

☐ d) Der Text kann etwas umformuliert werden, um ggf. ansprechender zu erscheinen.

e) So sollte meine Anzeige sein:
☐ klassisch ☐ Modern ☐ dezent
☐ kräftig auffallend ☐ normal

f) Da dieser Service gratis ist, machen Sie mir
☐ am besten einen Entwurf
☐ maximal drei Entwürfe
☐ zu meiner Werbung weitere Vorschläge.

g) Ich will auffallen! Die Anzeige sollte
☐ 1-farbig schwarz/grau/weiß
☐ 2 od. 3-farbig ☐ 4-farbig sein
mit den Farben:

____

☐ h) Als Anzeigengröße bevorzuge ich:
☐ 1/8 Seite ☐ 1/4 Seite
☐ 1/2 Seite ☐ 1 ganze Seite.

☐ i) Das Format der Anzeige überlasse ich Ihnen. (Ich kenn'mich da eh nicht gut aus)
Ich beabsichtige, monatlich einen Betrag von DM ____________
für meine Werbung im D.E.R. für Deutschland, Österreich, Schweiz und Luxemburg zu investieren. Machen Sie mir deshalb einen entsprechenden Vorschlag.

☐ j) Ja, ich weiß, daß der DISC-EDV-REPORT monatlich erscheint. Auch ich würde gerne monatlich dort erscheinen.
☐ 1x ☐ 3x ☐ 6x
☐ 12x im Jahr / in den Monaten:

____

☐ k) Machen Sie mir deshalb eindeutige Angebote mit dem Mengen-Rabatt.

☐ l) Mich interessieren Ihre weiteren Anzeigen und Angebote. Schicken Sie mir Ihre Media-Daten.

☐ m) Rufen Sie mich bitte an. Am besten zu erreichen bin ich am:

____

Hier meine komplette Adresse:
(Dahin soll das Rückfax/der Brief gehen)

Name: ____________________

Firma: ____________________

Position: ____________________

Ort: ____________________

Straße: ____________________

Tel.: ____________________

Fax: ____________________

In ein paar Stunden sehen Sie "was Sache ist". Jetzt nur noch herfaxen an:

DISC-EDV-REPORT Verlag Simon

FAX-NUMMER:

0 731 / 9 27 77 40

Falls kein Fax in der Nähe ist: Schreiben Sie - oder rufen Sie uns doch an. Ihr grundlegendes Interesse freut uns ebenso. D.E.R. Abt. Anzeigen/Gestaltung, Tel.: 0731/9 27 77 0

Bitte hier ausschneiden (oder diese Seite fotokopieren)

Software

WINAV 3.0 von Nieder PC-KnowHow GmbH

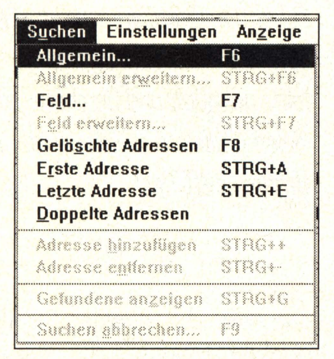
Ein Testberichtbericht von Charly Steiger

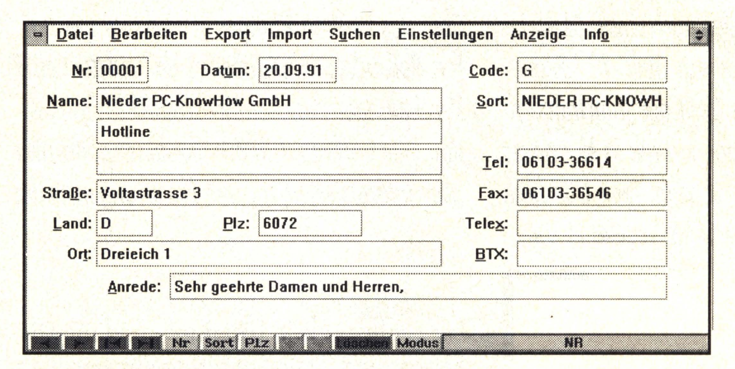
Eine professionelle Lösung zur Verwaltung von Adressen und mehr ...

Wer Windows kennt, kann sofort beginnen - mit der Eingabe der ersten Adressen. Vorbildlich ist dieses Programm an die Struktur von Windows angepaßt, was einem die Einlernzeit erspart. Sicher wird man bei einzelnen Problemen nicht drum herum kommen, mal einen Blick in das gut gegliederte Handbuch zu werfen, aber die Vorgaben und Auswahlmöglichkeiten lassen eine Fehlbedienung schon fast nicht mehr zu.

Man läßt Telefonieren

Neue Adressen müssen leider noch häufig von Hand eingegeben werden. In vielen Fällen liegen aber Adreßbestände bereits vor. Kein Problem für WinAV.





Bearbeiten Export Import Suchen
Adresse löschen... F4
Adresse reaktivieren F2
Adresse kopieren STRG+K
Adresse duplizieren STRG+D
Telefon anwählen...
Reorganisieren...
Gelöschte entfernen...
Datenwiederherstellung...
Neue Adressen eingeben

Datei Bearbeiten Export Import Suc
Neue Datei STRG+N
Öffnen... STRG+F12
Schließen F12
Drucken
Schrifteinstellung...
Druckerinstallation...
Löschen... STRG+L
Umbenennen...
Speichern unter... UMSCHALT+F12
Übertragen nach... STRG+U
Neues Kennwort...
Beenden ALT+F4

Export Import Suchen
Word für Windows...
Word...
Ami-Professional...
WordStar...
dBase II...
dBase III und IV...
SYLK...
DIF...
ASCII kommasepariert...
ASCII feste Feldlänge...
ASCII zeilenweise...

Die Importfunktion kennt viele Formate und somit stehen schnell die Adressen im Programm zur Verfügung. Damit ist die Eingabe auch schon beendet, denn ansonsten werden alle anderen Funktionen, die dieses Programm in sich birgt, auf Mausklick erledigt.

Das fängt schon mit dem Telefonieren an (Modem vorrausgesetzt): Man sucht sich seinen Gesprächspartner heraus, klickt auf „Telefon anwählen", wartet bis die Verbindung hergestellt ist, hebt den Hörer ab und - tatsächlich meldet sich am anderen Ende der richtige Anschluß.

Da man seine Adressen in der Verwaltung am wenigsten benötigt (in einem Karteikasten wären sie ja viel schneller zur Hand), wurde der Schwerpunkt auf die Weitergabe der Daten gelegt. Die Adreßdaten lassen sich problemlos zu Programmen wie Word, Wordstar, Excel, dBase II-III-IV, Ami Prof. usw übertragen. Mit der Ausgabe zum Drucker sind für den Normalbedarf keine Grenzen mehr gesetzt. Ob auf Etiketten endlos einreihig oder zweireihig oder auf Bogenetiketten sowie Spezialmaßetiketten (bis zu 999 Bahnen), es läßt sich für jede Variante ein sehenswertes Ergebnis erzielen.

Sollte der Text über das Etikettenmaß hinausreichen, erscheint darüber vor dem Ausdruck noch eine Meldung. Für Registerausdrucke kann für einen neuen Anfangsbuchstaben ein Seitenwechsel angegeben werden.

Freie Wahl der Benennungen

Sollten sich die einzelnen Feldbezeichnungen als nicht praktikabel für die eigene Verwaltung erweisen, können diese durch andere ersetzt werden. Wenn man zum Beispiel Videokassetten oder Bücher in diese Datenbank aufnehmen will, können die Felder für diese Datei umbenannt werden. Da es möglich ist, zu jeder Karteikarte ca. 10 Seiten Bemerkungen anzuhängen, läßt sich diese Adreßverwaltung als beliebige Datenbank einsetzen. Es ist sogar möglich, die Suche nach einem Begriff auf die ersten Zeilen der Bemerkung auszudehnen. Neben den üblichen Funktionen wie Suchen, Markieren und Löschen von Karteikarten ist hier noch zusätzlich an Datenschutz gedacht worden. Zu jeder Adressdatei kann ein Paßwort angehängt werden und nur durch dieses Paßwort läßt sich diese Datei öffnen.

WinAV 3.0 - ein gelungenes Werk mit einfacher Bedienung und hoher Kompatibilität. CS ■



Tele-Kommunikation im World Center

CeBIT Hannover 1992

Wie in jedem Jahr werden auch dieses Mal wieder ca. 5.000 Aussteller aus über 40 Ländern Neuheiten aus unserer Welt der Informations- und Telekommunikations-Technik in Hannover ihr Bestes geben. Ein einzigartiger Überblick über das Weltmarktangebot wird hier geschaffen. Besonders wichtig aber ist, daß auf der CeBIT Verbindungen zwischen Menschen geknüpft werden. Hier treffen sich internationale Experten mit allen Interessierten, um ihre Erwartungen an die Zukunft zu diskutieren und um Erfahrungswerte auszutauschen. Acht Tage lang werden also Kontakte geknüpft und Geschäfte getätigt. Von den vielen Anbietern stellen wir hier nun einige vor. Unsere CeBIT-Tips:

Für professionelle Lösungen rund um Disketten- und Data-Cartridge-Verarbeitung sowie Prüfsysteme, Disketten-Ettikettier-Maschinen uvm. CD-Rom-Systeme zum Duplizieren kleiner Stückzahlen und zum Erstellen von Master CD´s.
LSK Data-Systems-GmbH
Halle 8, 1. OG, B33/1

SAMPO, einer der führenden Hersteller aus Taiwan, kommt mit einer neuen Palette von Farb-Monitoren von 14 bis 21 Zoll. Die Serie Alpha-Scan wird mit strahlungsarmen Monitoren (nach der Schwedennorm SSI bzw. MPR II mit Multifrequenz-Auflösungen) gezeigt. SAMPO ist führender der Computer und Monitorenhersteller, hat 55-Jahre Tradition (Umsatz von über 1 Mrd. US Dollar). Produktpalette im Computer-Bereich: Monitore, Laptops, Notebooks, Personal-Computer (Tisch- und Tower -Geräte) sowie Grafikkarten.
SAMPO
(Halle stand bei Red-Schluß noch nicht fest)

Professionelle Lösung fürs Büro Prisma. So wird z.B. Office for Windows geboten. Ebenso leistungsstarke Textverarbeitung, Bürokommunikationselemente sowie Integrationsmechanismen. Komplex gesehen, gilt der Schwerpunkt dem Bereich Bürokommunikation in der Textverarbeitung wie der direkte Zugriff auf Datenbanken, E-Mail und der Terminplanung.
Plandata
Halle 1,Stand 9 A2

Die INVES Palette professioneller DV-Instrumente für den Mittelstand gibt es bei R+S! Die englische Version von INVES-K ist dort ebenfalls erhältlich. Das Auftragsbearbeitungs-Modul von INVESPPS sowie dem neuen Service-Modul für IBM AS/400 runden die Palette ab. Aus dem Angebot von R+S wird das bereits bekannte Softwarepaket BÜFA präsentiert - für den Büro und Computerfachhandel, INVES-F, INVES-ANL, INVES-K und INVESS-PPS für IBM AS /400.
R+S
Halle 3,Stand D 63

Mehr Dampf für Microsoft Windows! Windows-Grafikkarten und X Windows Terminals werden auf der CeBIT von CAD-Tronic gezeigt. Neu ist die Pixelworks Whir/WIN . Sie ist für grafische Benutzeroberflächen ausgerüstet und bringt MS - Windos richtig auf Touren, bei einer Auflösung von 1280x1024 Punkten mit 72 Hz Bildwiederholrate.
JCC Super XR X - Window - Terminal mit RISC Prozessor, Vertrieb, Materialwirtschaft, Arbeitsvorbereitung, Betriebs-



datenerfassung, Kalkulation, am Stand mit JCCSuper bei:
CADTRONIC
Halle 21, G14

Übersetzungen auf dem nur 300g schweren Palmtop-PC von Hewlett-Packard mit der Globalink 3.0 Basis Version und vieles mehr, zeigt die erstmals auf der CeBIT vertretene Firma
HEI-SOFT
Halle 7, E 50

Pünktlich präsentiert die POKO GmbH den Farb-Laptop LT 6000. Das auf tragbare Computersysteme spezialisierte Unternehmen ergänzt hier einmal mehr seine Produktline.
POKO
(Halle lag bei Red-Schluß noch nicht fest)

Von Karlsruhe nach Hannover:
Als 100%ige Windows Applikation verbessert ADIJOB die Termin- und Kostentransparenz in der auftragsbezogenen Fertigung. ADIJOB-PPS wird entweder als Komplettsystem oder in Teilmodulen eingesetzt. Software-News gibts also einmal mehr bei:
ADI Software GmbH
Halle 3 Stand D23

ISDN - Anwendung- Tele Tutor .
Über Distanzen telefonieren und dazu mit dem Gesprächspartner an einem Bildschirm arbeiten. Condat ermöglicht das über eine ISDN - Verbindung (beide Partner haben gleichzeitig am Bildschirm Ihres PC den gleichen Arbeitsgegenstand sichtbar und zeitgleich). Ideal für Ihre Terminplanung, Reisekosten, für Architekten, Ingeneurbüros, Fertigungsunternehmen und viele mehr.
CONDAT
Halle 3, Stand C64

1000 Dateien wählen und versenden! Mit dem FIS Fax-Informations-System. FIS verteilt Informationen kostengünstig. FIS eignet sich für Zeitschriften mit Anfrageservice oder Anzeigenservice (Fax-Zeitung) Der Anbieter spart Versandkosten (Porto, Manpower, kaum Streuverluste). Interessiert? AGTelectronic zeigt das komplette Handels-Repertoir.
AGT electronic
Halle 23,Stand C35

Für Anwender von Computer Aided Design and Drafting werden die professionelle 2D/3D-Multi-Plattform + Programm Dyna CADD3 gezeigt. Technische Gestalter und Zeichner werden hier kompetet beraten. Bevor auf der NetWorld-Messe in Frankfurt alles zu sehen ist, gibt es hier vorab die Neuigkeiten.
CRP
(Halle stand bei Red-Schluß noch nicht fest)

DAT informiert neu: Q+E Datenbankschnittstell für Visual Basic, Datenbank-Editor Q+E, PFS Window WORK, Lotus Notes, Corel Draw, PerFORM PRO-Modul CAD/CAE, Schulversion CAD, Applikationen zu PC-Draft. Zu viele Begriffe und zu wenig Aufklärung? Kein Problem auf der CeBIT.
DAT Informationssysteme
Halle 20, Stand C12/C14
od. Halle 9 bei Microsoft

Neuer Distributor des Kanadischen Herstellers Corel ist die Dat Informationssysteme (seit Februar). Von der Version PC-Draft wurden im vergangenen Jahr 18 Prozent im Vergleich zum Vorjahr verkauft. Hannover soll nun zu weiteren Verkaufserfolgen verhelfen. Sonderpreise für Studenten. (PC - Draft und CAE-System ELPRO Gegen Vorlage einer Immatrikulationsbescheinnigung) werden die Vollprodukte erheblich ermäßigt verkauft.
DAT
Halle 3 Stand C26

Ein reichhaltiges Angebot produkttechnischer Neuerungen beweisen sich vom PC-Hersteller DTK-Computer. Der kleine Kerl DTK Notebook der 80386 SX 25MHz, (jetzt mit einer 80 oder 120 MB Harddisk) wird vorgestellt. Ebenfalls wird Sparc-Station 2 mit S-Bus oder mit VME-Bus den Interessierten näher gebracht.. Aktuelle PC's mit Prozessoren aller Klassen vom 386 SX bis zum 486, sowie die komplette Produktpalette sind zu sehen. Nebst Kauf-Wünschen werden "schwarze" Wünsche erfüllt: Eine PC Linie im schwarzen Look ist dort auf der CeBIT zu sehen. Eine Alternative für alle User, die eine Günstige im teuren Marktsegmenten suchen, wird ebenfalls ausführlich vorgestellt.
DTK
Halle 5, Stand B 61

Die Fa. Nieder PC-KnowHow GmbH bietet das AHA-Erlebnis der Saison: WinAV 3.0. Zu Informationen verweisen wir Sie hiermit auf die Seite 71 dieser Ausgabe des D.E.R. Wer das komplette KnowHow erweitert haben möchte, der ist mit der CeBIT somit bestens bedient.
Nieder PC-KnowHow
Halle 7, Stand D 02

25. bis 29. März
Hobby-tronic Dortmund
Zum 15. Mal öffnet die Hobby-tronic ihre Tore. Die Messe für Computer Software und Zubehör.
Aktuelle Informationen gibts beim Veranstalter:
Westfahlenhallen Dortmund GmbH
Messezentrum Rheinlanddamm 200 Postfach 104444
-Messezentrum- 4600 Dortmund 1
Tel. 0231/1204521, Telefax 231474

28. bis 30. April
NetWorld Europe, Frankfurt
Ca. 150 Aussteller führender Hersteller und Dienstleister der Netzwerk-Industrie präsentieren bei bei Fachmesse und Kongress ihre Neuigkeiten.

... die Modems ...

Smar Team Pocket - Modems

Diese Marke (TM) stammt vom ältesten Modemspezialhersteller Taiwans. Völlig neu konstruierten diese die Reihe der Pocket-Faxmodems. Neu ist nicht nur das unverwechselbare Gehäuse (im handfreundlichen Design), sondern auch die Innereien erlebten eine Gerneralüberholung.

Dadurch entstanden 2 Typen. Beide sind Gruppe-3-Faxgeräte zum Senden und Empfangen von Faxen bis zu 9600 Baud Übertragungsrate. Der Unterschied liegt in der Intelligenz der Datenmodem - Funktion. Das SmarTeam 9624P enthält ein Standart -Datenmodem mit Übertragungsparametern nach V.21 (300 Baud) V.22 (1200 Baud) V.22(2400 Baud). Mit Kürzel V.42 am Typennamen erhält man im gleichen Gehäuse einen Alleskönner: Zusätzlich beherrscht es V.23 (1200/75Baud), aber auch vor allem auch die Datensicherungs- und Komprimierungsverfahren bis MNP 5 sowie V.42 und V42bis.

Wenn also auch die Gegenstation auch so gut ausgerüstet ist, kommt man auf



Übertragungsgeschwindigkeiten bis 14.400 Bits pro Sekunde.

Bei Datenverkehr aus ausländischen Hotelzimmern wird sich die Mehrausgabe für den V42-Typ daher schnell bezahlt machen.

Die Modems werden mit einem Steckernetzteil geliefert, aber auch eine 9V - Blockbatterie liegt in der Geschenkpackung. Das Gerät selbst ist in einem schwarzen, goldfarben bedruckten Steckergehäuse untergebracht, das auf 9-polige serielle Anschlüsse von IBN-kompatiblen Computern direkt aufgeschraubt werden kann. Zum Anschluß ans Telefonnetz dient eine RJ-11 (Western)-Dose. Es liegt sowol ein Kabel mit zwie Western-Steckern als auch ein Übertragungskabel mit TAE-Stekker bei. Das ausführliche Handbuch ist englisch , die wesentlichen Hinweise und alle Befehle stehen aber auch im deutschen Kurzhandbuch, das jetzt in seiner 2. Auflage vorliegt.

Von der Programmierung her sind die Modems Hyes-kompatibel; man ist daher praktisch völlig frei in der Wahl des Datenübertragungsprogrammes: Entweder man benutzt sein gewohntes Komplettpaket wie Windows ,Framework etc. oder wählt eines der guten Sharewareprogramme wie Windows, ProComm o.ä. Smar Team 9624P und Smar Team9624P V.42 sind beide ohne ZZF - Zulassung.

Team Technology Inc.
und das 1442AT-Modem

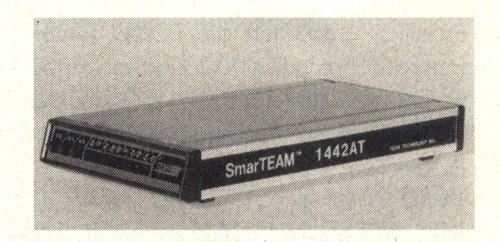
Team Technology entwickelt und produziert seit 9 Jahren technisch hochstehende Modems.

Als jüngsten Spoß der SmarTeam-Familie stellt der deutsche Distributor jetzt das Hochgeschwindigkeitsmodem SmarTeam 1442AT vor.

Im stabilen Aluminium-Profilgehäuse steckt modernste Technik: Schon ohne Kompression stehen Übertragungsraten bis 1400 bps zur Verfügung. An die Leitungsqualität läßt es sich dadurch besonders gut anpassen, daß auch die noch unüblichen Zwischenwerte von 12000, 7200 und 4800 bps einstellbar sind. Zusätzlich ist Fehlerkorrektur nach MNP4 und V.42 möglich.

Besonders hoch wird der Datendurchsatz, wenn das Modem auch noch auf Datenkompression geschaltet wird: Mit MNP5 wird er etwa verdoppelt, mit V.42 bis sogar maximal vervierfacht. Alle dies Methoden bedingen natürlich ein Modem mit gleichen Fähigkeiten auch auf der anderen Seite. Programmiert wird das alles in der bekannten „AT"-Kommandosprache.

Die drei Drucktaster auf der Front des Smar Team 1442 AT deuten schon an, daß hier kein extrem sparsam konstruiertes Gerät



vorliegt. Immerhin 10 Leuchtdioden informieren den Benutzer ausführlich über den Zustand der Datenverbindung. Aufwendig geht es auch im Inneren zu:

Der Chipsatz von Rockwell steckt auf einer Unterbaugruppe, die so auch in etlichen weit teureren Modems zu finden ist.

Gegen Störpulse auf der Telefonleitung ist es besonders gut geschützt. Pulswahl bei abgenommenem Hörer des angeschlossenen Telefons ist dadurch möglich, daß neben dem Relais zum Wählen noch ein weiteres eingebaut ist, das das Telefon wegschaltet. Komfortabel ist sogar das Netzgerät: Es ist ein modernes Schaltnetzgerät, das von 90 bis 260 Volt bei 50 bis 60 Hertz verträgt, also in allen Ländern ohne Änderung verwendet werden kann; nur einen Zwischenstecker braucht der Globetrotter noch. In Deutschland wird das Gerät mit einem deutschen Kurzhandbuch sowie mit einem TAE -Kabel geliefert.

Der Ladenpreis liegt bei etwa DM 2000 .-

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

Bestell-Nr. PD1000
Lharc - Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten

Bestell-Nr. PD1001
MATHE-ASS V6.0 - Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck

Bestell-Nr. PD1003
HT-PLAN - Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm

Bestell-Nr. PD1004
Maskstart - Maskengenerator für Turbo-Pascal 4.0 & 5.0

Bestell-Nr. PD1005
MEMEX - Memory Explorer - listet Ihren Arbeitspeicher

Bestell-Nr. PD1007
DISK-LABEL - Druckprogramm für Diskettenaufkleber

Bestell-Nr. PD1010
OPTICS - Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

Bestell-Nr. PD1011
„D" D BACK (FATBACK) - Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II" D PROTECT Disk Protection - Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM" File Manager.
„FS" FLU SHOT (VIRENSCHUTZPROGRAMM)
„FIST" FILE STUF zeigt geschützte Files an.
„INTERCHAIN" Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL" File Delete Utility.
„SCAN" Druckt alle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE" Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell Nr. PD1012
„BALICROSS" DEMO (95% OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER" Deutsch. Negativ-Verwaltung V 2.0 zur Verwaltung von Foto-Negativen oder Dias. Einfach & Übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO" Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (Alle Karten).

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word-Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120 D- Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY" Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch nach, auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz ! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze ! (mind. 512 KByte Ram notwendig).

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM" Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich. (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist. (CGA- o. EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ" Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH 3.1". Eine Einnahme/Überschuss-Berechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen.
Neben den Standard-Funktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen.
Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB" Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT" Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT" Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1029
Inhalt: „DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interruptadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem : das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; Grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle uvm.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Passwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnend für Magister und Diplomarbeiten.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D- 7900 Ulm

Telefon 07 31 / 3 76 39
Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30

Telefon aus: Österreich 060 - 731 - 3 76 39
Schweiz 0049 - 731 - 3 76 39



Ordnung dank Ramses

Bull-Systeme unterstützen die Sicherheitsexperten bei den Olympischen Winterspielen in Alberville

Zum ersten Mal wurde ein Expertensystem für das Sicherheits-Management eines großen Sportereignisses eingesetzt. Diese technologische Premiere für das Sicherheits-Informationssystem RAMSES fand im französischen Albertville statt.

Die Verteilung der Wettkämpfe bei den 16. Olympischen Winterspielen in Albertville und Savoyen auf zehn Sportstätten, fünf olympische Unterkünfte und weitere Schlüsselstellen, stellte die Organisatoren vor ganz besondere Probleme. Besonders betroffen waren diejenigen, die den sicheren Ablauf der Spiele zu gewährleisten haben und ein "Computer-System das fast schon zaubern kann".

RAMSES heißt das dazugehörige Zauberwort. Die Fa. Bull entwickelte das Computersystem, welches die Technologie der Künstlichen Intelligenz anwendet, zur Unterstützung der Sicherheitsexperten bei der Koordination der vorhandenen Infrastruktur - die Höhenlage, das Gelände, das Straßennetz, die klimatischen Bedingungen, der Besucheransturm - mit komplexen Sicherheitsmaßnahmen.

Fast eine Million Zuschauer werden in dem 1.600 Quadratkilometer umfassenden Gebiet um Albertville die 13 verschiedenen Austragungsorte besuchen. 12.500 Mitarbeiter der Olympia-Organisation sind an der Betreuung aller beschäftigt.

Gemäß der Olympischen Charta des Olympischen Komitees (IOC) ist das Organisationskomitee COJO verantwortlich für die Sicherheit in allen Gebäuden die bei den Spielen unmittelbar genutzt werden, wie Unterkünfte und Sportanlagen.

Der Staat ist zuständig für Erhaltung der öffentlichen Ordnung, Sicherheit und Organisations-Hilfe. Hierzu gehören Anti-Terror-Kommandos, Personenschutz der VIP's, die Verkehrsregelung der Energieversorgung und Funktion der Telekommunikations-Verbindungen sowie das Eingreifen bei Naturereignissen wie Lawinen. Dazu kommt die Organisation der Evakuierung aus medizinischen Gründen, die Gesundheits- und Hygiene-Kontrolle sowie die allgemeinen Hilfestellungen für Zuschauer.

Das Verteidigungs-Ministerium stellt allein rund 3.000 Soldaten ab, 2.000 Mitglieder der Nationalen Polizei, 1.000 Zivilschützer wie Feuerwehr-Männer, 2.800 Gendarmen für Verkehr und Transport stellt die öffentliche Hand. 300 Angestellte für den Transport gefährlicher Güter und die Überwachung per Videosystemen innerhalb der Anlagen stellt das COJO gemeinsam mit 1500 Volunteers, die bei der Kontrolle der Eintrittskarten eingesetzt werden.

Sicherheit über alles!
Das Sicherheitssystem RAMSES ermöglicht nun den Verantwortlichen, komplexe kritische Situationen (Lawinen, Unfälle, Massenandrang u.s.w.) sofort zu analysieren. RAMSES bereitet Sofortmaßnahmen-Pläne mit den jeweils notwendigen Interventions-Ressourcen grafisch auf.

Wesentlich bei der Entwicklung von RAMSES war die Zusammenarbeit zwischen Bull und dem französischen Organisations-Komitee der Olympischen Spiele (DIJO). Selbige brachten ihr know-how über Sicherheitsvorkehrungen ein, Bull steuerte seine Erfahrungen in der Realisierung von Großprojekten und Systemen der Künstlichen Intelligenz bei.
Die Expertise von über 60 Krisenspezialisten bildet die Wissesnsbasis, die Bull-Ingenieure in das Informationssystem RAMSES integriert haben.

Somit haben die Verantwortlichen während der gesamten Olympischen Spiele an den Veranstaltungsorten rund um die Uhr Zugriff auf das know-how im Expertensystem - während das Computerprogramm ständig für die Sicherheit sorgt. ■

Machtkampf?

Neuer Distributor für Major BBS Mailbox Software Deutschland? ONLINE STORE GMBH vertreibt ab sofort die deutsche Version von Major BBS. Wegen diversen Differenzen in der Auffassung des Vertriebskonzeptes und der Qualitätswahrung entzieht ONLINE STORE AG dem bisherigen Vertriebspartner Nord Computer GmbH/Neufahrn bei München die Distributionsrechte für die deutsche Version der Mailbox-Software "Major BBS". Die vom bisherigen Vertriebspartner geänderten Major BBS Versionen werden von Online Store AG, als Exklusiv-Herausgeber, nicht unterstützt. Nord Computer wird von Online Store ab sofort nicht mehr mit Major BBS Software beliefert.

ONLINE STORE TELECOM-SYSTEME GMBH übernimmt ab sofort die Distribution und den Support von "Major-BBS" in ganz Deutschland. Major BBS-Besitzer und Händler können sich über weitere Details, Updates und Support direkt bei ONLINE STORE AG in Vaduz oder ONLINE STORE Deutschland informieren lassen.

ONLINE STORE AG in Vaduz, Liechtenstein ist der exklusive Herausgeber der deutschen Version von "The Major BBS" seit dem 16. November 1989.
GALACTICOMM, INC. in Ft. Lauderdale (FL), USA ist der Entwickler und Hersteller der U. S. Original Version von "The Major".
pr

Stellungnahme!

Zur Pressemitteilung der Fa. Online Store AG, Liechtenstein und Online Store Deutschland GmbH, Dietzenbach vom 13.02.92 von der Fa. Nord, Neufahrn.

Seit Ende 1989 vertreibt Nord Computer GmbH als Distributor für Deutschland die Mailbox-Software "Major-BBS" in Deutschland und hat in diesem Zusammenhang das Produkt bei vielen Großunternehmen eingeführt und Major BBS den heutigen Bekanntheitsgrad verschafft.

Nord Computer GmbH hat sowohl von Online Store AG als auch vom Erfinder der Major BBS, der Fa. Galacticom in den USA, diverse Entwicklungspakete incl. den Source-Codes käuflich erworben und ist deswegen auch berechtigt, mit dieser Entwicklungsumgebung Software zu schreiben und diese auch zu vertreiben.

Nord Computer GmbH hat diese Möglichkeit jedoch nicht genutzt, um etwa eine eigene Version von Major BBS herauszugeben, sondern nur, um die unseres Erachtens mangelhafte Übersetzung und die Installationsroutinen zu verbessern. Dies geschah ausgenommen die Installationsroutinen im Einvernehmen mit Online Store AG. Die ausgesprochenen Differenzen beziehen sich auf die neue Installationsroutine und auf technisch bedingte, versehentlich falsche, Zuweisung von Seriennummern. Auch hierüber wurde mit Online Store AG insoweit Einvernehmen erreicht, als Nord Computer GmbH bis Ende Februar 92 Zeit erhält, eine Verkaufsstatistik mit korrigierter Zuweisung von Seriennummern zu erstellen.

Nord Computer wurde zudem die zukünftige Belieferung durch Online Store zu gleichen Konditionen zugesichert, sobald die o. g. Korrekturen vorgenommen wurden.

Mitte 1991 begann Gerald Meier (von Online Store AG, Liechtenstein) jedoch bereits entgegen den vertrieblichen Vereinbarungen selbst in den deutschen Markt einzudringen, indem er die Gründung einer Online Store GmbH in Dietzenbach mit seinem Partner Herrn Jani von der Firma Medifex initierte - und dies zu einem Zeitpunkt, als noch keine Differenzen anlagen. Erst als diese Aktivitäten uns bewußt wurden, begannen wir die neue, optimierte Installationsroutine von den über Medifex/ Online Store abzugrenzen.

Dies wird uns jetzt vorgehalten.

Die Interessen von Online Store, das Major BBS-Geschäft in Deutschland selbst zu betreiben, von unseren Vorleistungen zu profitieren und unsere Major BBS-Kunden zu übernehmen liegen auf der Hand.

Wir finden es nicht nur uns gegenüber unfair mit vorgeschobenen "Differenzen" den Markt zu übernehmen, sondern auch für die Kundschaft, die wir wegen der Aushungerungstaktik seitens Herrn Gerald Meier (Online Store AG) derzeit nicht mit dringend benötigten Updates und Neuversionen beliefert werden können.

Sofern sich die derzeitigen Schwierigkeiten mit Online Store AG nicht ausräumen lassen, werden wir für unsere Kunden eine eigene und zu Major BBS kompatible Mailbox-Software mit verbesserten Funktionsumfang anbieten.

Anm. d. Red.: Bei oben aufgeführten Texten handelt es sich um Originale, d.h. Pressetexte und uns vorliegender Stellungnahme.

Klagen und Schlagen!

Jetzt geht es um Milliarden.

CA klagt gegen EDS. Computer Associates International, Inc. (CA) gibt bekannt, daß sie gegen die Firma Electronic Data Systems (EDS) eine gerichtliche Klage auf Schadenersatz in Höhe von über 2 Milliarden US-DOLLAR aufgrund entgangener Lizenzgebühren eingereicht hat. Außerdem wird EDS auf die Einhaltung von Lizenzvereinbahrungen und entsprechender Gesetze verklagt. Laut Justitiar Frease, von Computer Associates, handelt es sich um Machenschaften und Praktiken, die in der gesamten Computerindustrie Entrüstung auslösen sollten.

„Wir starten weder einen unfairen Angriff gegen EDS noch hacken wir auf versehentlichen Fehlern herum. Unsere Kritik an dem rechtswidrigen Verhalten von EDS ist auch in keinster Weise übertrieben.", so Frease.

In den 9 Punkten der von CA eingereichten Widerklageschrift wird EDS des massiven, fortgestzten Betruges, mehrerer schuldhafter Verletzungen von Verträgen zwischen EDS und CA sowie zwischen EDS und Ihren Kunden, Urheberrechtsverletzungen sowie der unrechtmäßigen Verwendung von Geschäftsgeheimnissen beschuldigt.

„Die Klage weist zwei bemerkenswert Besonderheiten auf" erklärt Frease. „Zum einen kam der Beweis für unsere Behauptungen buchstäblich aus dem Munde von EDS und zum anderen wurden die enormen Schadenssummen von uns besonders vorsichtig kalkuliert. Sie basieren auf offensichtlichen Eingeständnissen und Ausführungen von EDS. Alles in allem besteht Grund zu der Annahme, daß sich der nachweisbare Schaden auf über 2 Milliarden US-Dolar zuzüglich Bußgeld beläuft."

Die Klage von Computer Associates wurde als Widerklage in dem Rechtsstreit erhoben, den EDS am 9. Januar 1992 am US-Bezirksgericht in Dallas begonnen hat. Sie ist die Antwort, mit der Computer Associates die Anschuldigungen von EDS zurückweist und eine frühzeitige Abweisung der Klage fordert, die nach Ansicht von Computer Associates nicht einmal in korrekter Form vorgelegt wurde."

EDS wußte oder glaubte seit einigen Monaten, daß CA dabei war, die Tatbestände ihres Vergehens zu Untersuchen und zusammenzustellen", fügt Frease hinzu. "Wir wollten keinen Rechtsstreit beginnen, bevor wir nicht gute Gründe und genügend Anhaltspunkte hatten. Die Klage von EDS ist nichts anderes als das öffentlichkeitswirksame Bemühen eines Beklagten, der sich selbst als Käger darstellen möchte. Leider hat EDS jedoch keine glaubwürdigen Beschuldigungen gegen Computer Associates vorzubringen. Wenn man vor Gericht geht, zählt nicht, wer zuerst dort ist, sondern was man vorzuweisen hat.

„Die Klage von Computer Associates hat unter anderem zum Ziel, der Software -Piraterie und kostenlosen Nutzung von Lizenzen, die das rechtswidrige Verhalten von EDS kennzeichnen, ein Ende zu bereiten.

Laut A. S. Mazur, Executive Vice President von Computer Associates, ist der unerfreulichste Aspekt der EDS-Praktiken, das sich die Vergehen von EDS nicht nur auf die eigenen Verträge beschränken. Vielmehr sei EDS auch dafür verantwortlich , das ihre Kunden deren eigene Lizenzverträge verletzt oder die Verletzung zugelassen haben.

„Wir nehmen an, daß die meisten Kunden nicht einmal gewußt haben, wie EDS deren Lizenzvereinbahrungen gebrochen hat", so Mazur." Leider konnten uns die Verletzungen von EDS in einigen Fällen zwingen, die ernsten Vertragsbrüche bei einzelnen Kundenlizenzen zu verfolgen, obwohl Computer Associates dieses Vorgehen wirklich nicht beabsichtigt.

So traurig diese Feststellung auch ist, EDS hat uns alen in vielfacher Weise Schaden zu gefügt."

Der Deutsche Hochschul- Software Preis, der heuer zum dritten Mal gemeinsam mit unseren österreichischen Kollegen ausgeschrieben wird, hat sich bei seinen beiden Ausschreibungen 1989 und 1990 zu einem Renner an unseren Hochschulen entwickelt. 219 Teilnehmer beim zweiten Wettbewerb bedeuten eine Beteiligung wie Sie selbst bei ähnlichen Wettbewerben in den U.S.A nicht erreicht werden.

In einer Gemeinschaftsaktion mit nahmhaften Unternehmen der Wirtschaft und dem deutschen Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft sowie dem österreichischen Bundesministerium und Forschung prämiert die Akademische Software Kooperation ASK die beste Software aus dem Workstation- und Arbeitsplatzrechnerbereich für die Ausbildung an Hochschulen und Firmen mit dem Deutsch-Österreichischen Hochschul- Software Preis.

Darüber hinaus werden Sonderpreise für die beste Multimedia - Lehrsoftware, besonders innovative "Next -Generation-Software" sowie elegante Software der Kategorie "Small is Beautiful" verliehen.

Es stehen Preise im Wert von mehr als 150.000 DM zur Verfügung. Die Gewinner erhalten eine Urkunde sowie einen Rechner im Wert bis zu 50.000 DM bzw. Geldpreise. Es winkt ein Sonderpreis, eine Reise in die USA zu einer Hersteller Firma von Multimedia durch die Firma ADI.



Deutsch-Österreichischer Hochschul-Software-Preis 1 9 9 2

Der Deutsch - Österreichische Hochschul-Software -Preis wird jährlich ausgeschrieben und soll Software Autoren als Reputationsforum für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Software dienen. Die Preise werden im September 1992 vom Bundesminister für Bildung und Wissenschaft verliehen.

Der Hochschul - Software - Preis wird von folgenden Firmen unterstüzt: ABB Asea Brown Boveri, ADI Software, Apple Computer, Atari Computer, Bull, Digitalö Equipment, Hewlett Packard, IBM, Klöckner Werke, LIS Lufthansa Informationstechnik und Software, Miele, Novell, PSI Gesellschaft für Prozeßsteuerung und Informationssyteme, SAP, Siemens Nixdorf Informationssysteme, Sun, Triumph Adler, Volkswagen.

Verantwortlich für den Software-Hochschulpreis und dessen Organisation ist die ASK und alle Programmeinreichungen müssen bis 29.02.1992 eingehen. Teilnehmerunterlagen erhalten Sie von: ASK-Projektbüro, Harald Hanke, D. Waudig, Universität Karlsruhe, Engel Str. 14 7500 Karlsruhe, 0721/608-2691.

Wer kann mitmachen? Jedes Programm wird akzeptiert, das in einer Ausbildung eingesetzt werden kann, bzw. Programme die nicht ausschließlich für kommerzielle Zwecke entwickelt wurden, sowie für Grund-Hauptstudium oder Firmen geeignet sind.

Programme können aus allen Fachbereichen eingereicht werden. Wie bisher sollen auch dieses Mal wieder die besten Tutorials, Simulationen und Hilfswerkzeuge in der Ausbildung prämiert werden.

Was Ist ASK? Die Akademische Software Kooperation ist ein Projekt, das vom Ministerium für Bildung und Wissenschaft sowie dem Verien zur Förderung eines Deutschen Forschungsnetzes (DFN) getragen wird. Die Leitung und Koordination liegen beim Lehrstuhl der Uni Karlsruhe , Prof. Dr. A. Schreiner.

Der Software Service : Umfassende Information über Software im Arbeitsplatzrechner- und Workstationsbereich. Kostenlos erreichbar über WIN Nummer 45050365010 oder Internet, Bel WUE:192.67.194.33.ASKSISY umfaßt derzeit etwa 1800 Programmbeschreibungen aus dem Lehr- und Forschungsbereich. Direkten Abruf von Software über Kommunikationsnetze. Elektronische Diskussionsforen - Informationen über bundes- und landesweite Software-Sammellizenzen. Die Softwaregruppen sind für die inhaltliche Gestaltung der ASK verantwortlich. Sie setzen sich aus den Wissenschaftlern zusammen, welche sich für die akademische Ausbildung engagieren. Achtung: der Einsendeschluß wurde für alle Teilnehmer verlängert auf den 31. März 1992.



Bundesminister Prof. Dr. Rainer Ortleb überreichte in Berlin den Preisträgern, hier Frau Schröder von der Technischen Universität München, den Deutschen Hochschul-Software-Preis 1991.

Foto: Michael Marx

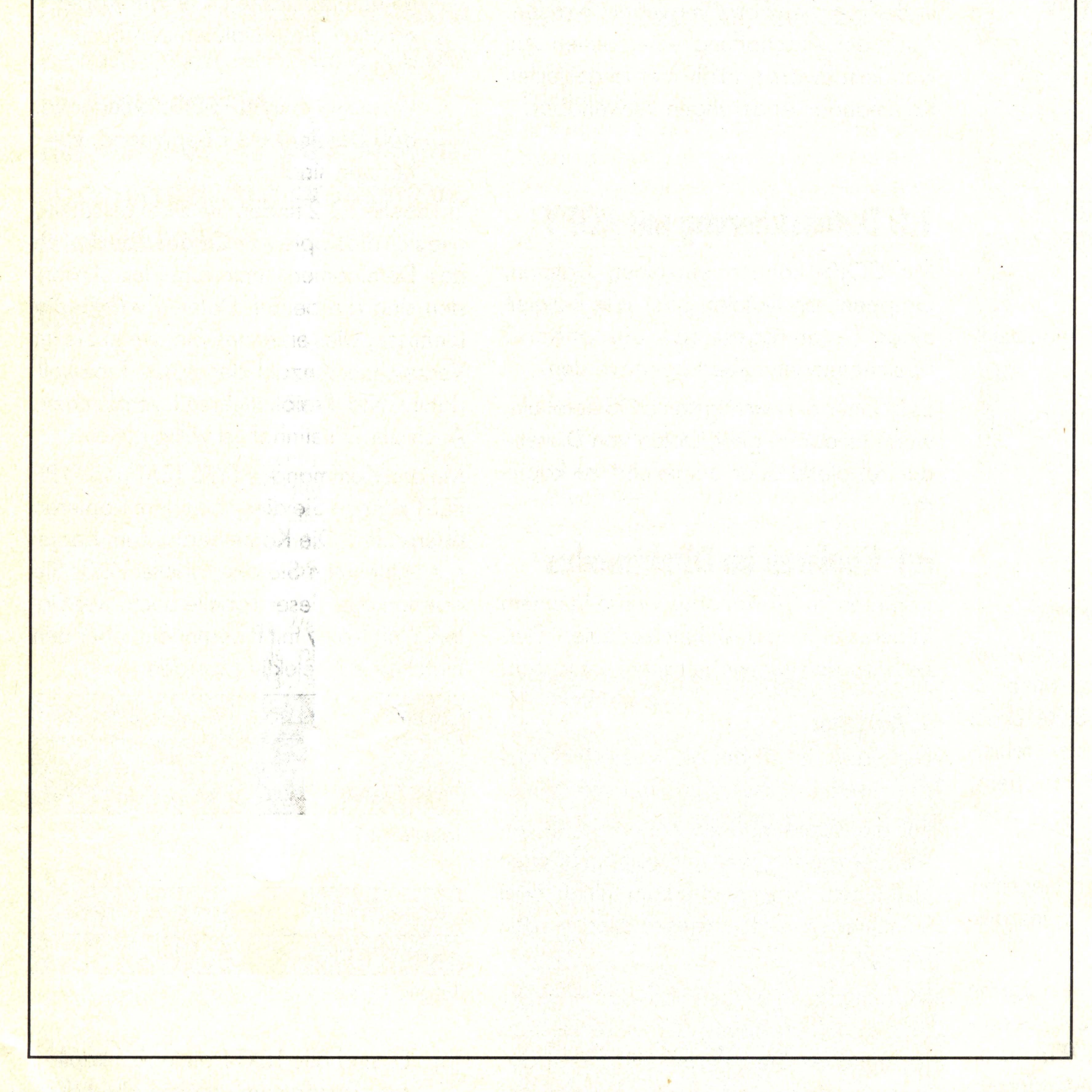
INSTALL

GUTE ZEICHEN FÜR BESTE PROGRAMME

Vollmenügesteuerte Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG: Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie.



Arbeiten Sie nur mit der Kopie! Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5 1/4" 360 KB oder 3 1/2" 720 KB durchführen, benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie sich die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5 1/4" 360 KB drei formatierte Disketten. Bei 5 1/4" 1,2MB oder 3 1/2" 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Menügesteuerte Installation:
Legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und geben Sie INSTALL ein. Wählen Sie aus dem Menü die gewünschte Installation.

Manuelle Installation
Sie haben die Möglichkeit, nur einzelne Programme zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst vornehmen. Das ist einfach: In den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren wollen. Den Dateinamen Test ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft. Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden. Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben, muß die Option /e mit angegegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST /ec : SPIELE(RETURN)
Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C:, in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnis-Namen SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden. Das Verzeichnis muß existieren. Sollte die Fehlermeldung CRC-Error erscheinen. Dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.

Wenn das Entkomprimieren nicht so klappt wie es soll, oder wenn Sie eine Frage zu einem unserer Programme haben, dann können Sie sich Dienstag bis Freitag von 11 bis 19 Uhr an uns wenden. Rufen Sie ruhig an, wir helfen Ihnen gerne weiter:

Tel.: 0731/26041 ■

MS-DOS

Praxis Teil 12

Effiziente Datensicherung

von Gerhard Kuhnle

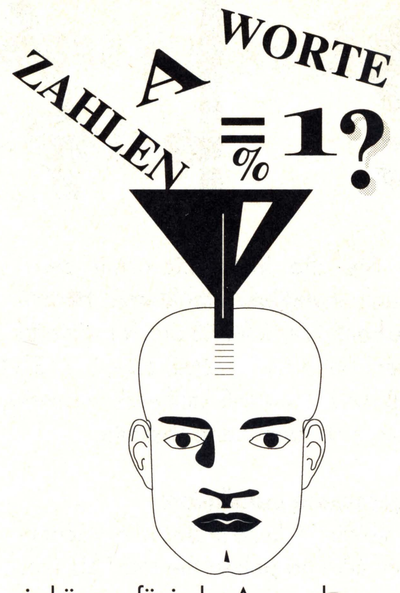
Inhaltsübersicht

Datensicherung ist unerläßlich, auch wenn Computer und die Datenträger immer sicherer werden. Von dieser Seite droht wenig Gefahr. Defekte Festplatten, fehlerhafte Datenträger, Fehler beim Speichern, hardware- oder software-bedingt, sind selten.

Eine fast perfekte Technik kann menschliches Versagen auch hier nicht ganz ausschließen.

In diesem Beitrag werden die gängigsten Formen einer zuverlässigen und bequemen Datensicherung auf DOS-Ebene erläutert. Auch wenn jedes Anwenderprogramm ausreichende Optionen zur Datensicherung anbietet, sind gute DOS-Kenntnisse auf diesem Gebiet von großem Nutzen.

Die Kommandos sind sehr leistungsfähig, und - darin liegt der entscheidende Vorteil-



sie können für jedes Anwenderprogramm in der gleichen Form verwendet werden. Auch bei Anschaffung einer neuen Anwendersoftware sind die hier vorgestellten Kommandos Änderungen verwendbar.

1.0 Datensicherung mit COPY

Mit COPY können einzelnen Dateien, Gruppen von Dateien oder alle Dateien eines Datenträgers auf ein anderes Speichermedium übertragen werden.

Es ist einer der wichtigsten DOS-Befehele, wenn es darum geht, Daten von Diskette auf Festplatte oder umgekehrt zu kopieren.

a.) Kopieren im Direktmodus

Kopieren im Direktmodus wurde in einem früheren Beitrag ausführlich erläutert. Deshalb werden wir uns hier sehr kurz fassen.

1. Aufgabe:
Die Datei ALT ist auf die Kopie NEU auf das gleiche Laufwerk zu kopieren.

Für die Kopie muß ein neuer Name verwendet werden, weil unter einem Namen auf einem Speichermedium nicht zwei verschiedene Dateien gespeichert werden können.

Voraussetzung ist natürlich, daß eine Datei mit der Bezeichung ALT im Verzeichnis ist. Schauen Sie sich mit DIR zuerst das Verzeichnis an und wählen Sie statt der Bezeichnung ALT einen Namen aus Ihrem Verzeichnis aus. Die Synty zum Kopieren sehen Sie in Tabelle 12.1.

COPY ALT NEU

Tabelle 12.1

ALT steht für den Namen der Originaldatei, NEU steht stellvertretend für den Namen der Kopie. Nach dem Kopieren sollte mit dem Kommnado DIR überprüft werden, ob die Kopie ordnungsgemäß erstellt wurde.

2. Aufgabe:
Dateigruppen sind auf das gleiche Laufwerk zu kopieren.

Sind mehrere Dateien zu kopieren, so wäre das oben erläuterte Kopierkommnado ziemlich zeitaufwendig. Steht diese Aufgabe an, muß versucht werden, über die Platzhalter * und ? die zu kopierenden Dateien zu Gruppen zusammenzufassen.

(a) Es sind alle Dateien, die mit T beginnen, zu kopieren. In der Kopie erhalten diese Dateien den Buchstaben P.

Voraussetzung ist natürlich wiederum, daß Dateien, mit T beginnend, vorhanden sind.

In Tabelle 12.2 finden Sie zwei Beispiele, wie sich die Kopie vom Original bezüglich des Dateinamens unterscheidet. Ansonsten sind die beiden Dateien vollständig identisch. Dies erkennen Sie, wenn Sie im Verzeichnis Anzahl der Bytes, Protokolldatum und Protokolluhrzeit vergleichen. Auch der Dateiinhalt ist völlig gleich.

Mit den Kommandos TYPE TEST und TYPE PEST können Sie dies nach dem Kopieren überprüfen. Die Kommandos zum Kopieren entnehmen Sie der Tabelle 12.3. Sie ersehen aus dieser Tabelle auch, wie Dateien mit T bzw mit P beginnend über den Platzhalter * selektiert werden.

Name Original	Name Kopie
TEST	PEST
TESTAMENT	PESTAMENT

Tabelle 12.2

Kopieren	COPY T*.* P*.*
Verzeichnis	DIR P*

Tabelle 12.3

(b) Es sind alle TEXT-Dateien zu kopieren. Textdateien erhalten überlicherweise die Erweiterung *.TXT.
Die Kopien erhalten die Erweiterung *.DOC (Dokument). Die Tabelle 12.4 enthält die entsprechenden Beispiele, die Tabelle 12.5 die Kommandos zum Kopieren.

Name Original	Name Kopie
TEST.TXT	TEST.DOC
TESTAMENT.TXT	TESTAMENT.DOC

Tabelle 12.4

Kopieren	COPY *.TXT *.DOC
Verzeichnis	DIR *.DOC

Tabelle 12.5

3. Aufgabe:

Dateien sind auf ein anderes Laufwerk zu kopieren. Der Dateiname sollte gleich bleiben.

(a)
Die Datei TEST.TXT ist von Laufwerk A: auf die Festplatte C: in das Unterverzeichnis Einkauf zu kopieren. Die Kommnados sind der Tabelle 12.6 zu entnehmen.

Kopieren	COPY A:TEST.TXT C:\EINKAUF
Verzeichnis	DIR C:\EINKAUF\T*

Tablle 12.6

Soweit Sie andere Verzeichnisse bzw andere Dateigruppen haben, ist das Kopierkommnado entsprechend zu ändern.

(b)
Die Dateigruppe *.TXT ist von Laufwerk A: auf die Festplatte C: in das Unterverzeichnis EINKAUF zu kopieren. Tabelle 12.7 enthält die Kommandos für das Kopieren, passend zu diesen Vorgaben.

Kopieren	COPY A:*.TXT C: \EINKAUF
Verzeichnis	DIR C:\EINKAUF*.TXT

Tabelle 12.7

(c)
Alle Dateien sind von Laufwerk A: auf die Festplatte C: in das Unterverzeichnis EINKAUF zu kopieren. Die Tabelle 12.8 enthält die Kommandos.

Kopieren	COPY A:*.* C:\EINKAUF
Verzeichnis	DIR C:\EINKAUF

Tabelle 12.8

b.) Datensicherung über eine BATCH-Datei

Sind auf Ihrer Festplatte wichtige Daten gespeichert, die sich laufend ändern, so müssen diese Daten laufend zusätzlich auf einer Diskette gespeichert werden. Für solche Jobs, die sich wiederholen, eignen sich BATCH-Dateien sehr gut. Die Vorteile solcher BATCH-Dateien liegen klar auf der Hand: Schnell, bequem, fehlerfrei und bedienerfreundlich. DOS-Kenntnisse sind für den Anwender nicht mehr erforderlich. Eine Datensicherung über BATCH-Dateien ist für jeden Anwender leicht möglich.

Damit diese BATCH-Dateien von jedem Laufwerk und von jedem Unterzeichnis aus gestartet werden können, sollten diese Dateien in einem Unterverzeichnis der Festplatte erstellt werden, auf das der Pfad weist. Ansonsten gibt es bei Starten dieser BATCH-Dateien in aller Regel Probleme.

Im letzten Beitrag wurde empfohlen, alle DOS-Kommandos im Unterverzeichnis DOS, alle BATCH-Dateien im Unterzeichnis BAT zu erstellen. Prüfen Sie nach, ob das Unterverzeichnis BAT schon besteht und ob ein entsprechender Pfad für dieses Unterverzeichnis definiert wurde. Soweit nicht, ist ein entsprechendes Unterverzeichnis zu erstellen bzw. der Pfad in der AUTOEXEC.BAT neu zu definieren. Bevor die folgenden BAT-Dateien erstellt werden, müssen wir mit dem Kommnado CD\BAT in dieses Verzeichnis wechseln.

1. Aufgabe:

Alle TEXT-Dateien, die mit dem Textverarbeitungsprogramm WORD erstellt werden, sind zusätzlich auf der Diskette über eine BATCH-Datei zu speichern. Die Daten für diese Batch-Datei sind der Tabelle 12.9 zu entnehmen.

Die BATCH-Datei selbst ist mit den Kommandos der Tabelle 12.10 zu erstellen.

Name des Unterverzeichnisses	C:\WORD
Kennzeichnung der Dateigruppe	*.TXT
Name der BATCH-Datei	TEXT.BAT

Tabelle 12.9

Verzeichnis wechs.	1	CD\BAT
Datei erstellen	2	COPY CON TEST.BAT
Echo aus	3	ECHO OFF
Kommentar	4	ECHO Textdateien werden gesichert
Kopieren	5	COPY C:\WORD*.TXT A:
Datei speichern	6	<F6><RETURN>
Verzeichnis	7	DIR T*
Datei starten	8	TEST

Tabelle 12.10

Erläuterung der Tabelle 12.10

ad (1)
Mit diesem Kommando wechseln wir in das Unterverzeichnis BAT. In diesem Verzeichnis sind alle BATCH-Dateien zu erstellen.

ad (2)
Mit diesem Kommando gelangen wir in einen Texteditor, den MS-DOS zur Verfügung stellt. BATCH-Dateien können auch mit jedem beliebigen anderen Textverarbeitungssystem erstellt werden. Es ist dann darauf zu achten, daß die Datei im ASCII-FORMAT ohne Steuerzeichen gespeichert wird. Wenn Sie wie in Tabelle 12.10 angegeben, mit COPY CON arbeiten, gibt es keinerlei Probleme. Sie können nach Eingabe des 2. Kommandos mit der Eingabe der Befehle beginnen.

ad (3)
Mit ECHO OFF wird die Befehlsanzeige ausgeschaltet. Damit wird vermieden, daß zunächst der Befehl und dann der Kommentar angezeigt wird.

ad (4)
Mit dem Befehl ECHO kann ein zum anschließenden Kommando passender Kommentar ausgegeben werden.

ad (5)
Das Kopierkommando ist jetzt einzugeben. Es wird nicht sofort ausgeführt, sondern erst, wenn die BATCH-Datei TEST aufgerufen wird. Es ist wesentlich einfacher, statt des Kopierkommandos den Namen der BATCH-Datei einzugeben.

ad (6)
Mit diesem Kommando wird das Dateiendezeichen gesetzt und die Datei wird gespeichert. Ein entsprechender Kommentar wird am Bildschirm ausgegeben.

ad (7)
Es ist zu prüfen, ob tatsächlich die Datei TEST.BAT erstellt wurde. Mit diesem Kommando werden alle Dateien angezeigt, die mit T beginnen, also auch die Datei Text.BAT.

ad (8)
Mit TEST, dem Namen unserer soeben erstellten Batch-Datei, werden die Textdatei-en von C:\WORD auf A: gespeichert. Eine Diskette ist vorher einzulegen.

Mit dem Wort TEST können alle Kommandos aufrufen, die in diser Datei gespeichert wurden.

2. Aufgabe:
Alle Dateien, die mit dem Datenbankprogramm dBASE erstellt werden, sind zusätzlich auf der Diskette zu speichern.

Name des Unterverzeichnisses	C:\DBASE
Kennzeichnung der Dateigruppe	*.DBF
Name der BATCH-Datei	DATEN.BAT

Tabelle 12.11

Verzeichnis wechs.	1	CD\BAT
Datei erstellen	2	COPY CON DATEN.BAT
Echo aus	3	ECHO OFF
Kommentar	4	ECHO dBASE-Dateien werden gesichert
Kopieren	5	COPY C:\DBASE*.DBF A:
Datei speichern	6	<F6><RETURN>
Verzeichnis	7	DIR D*
Datei starten	8	DATEN

Tabelle 12.12

2.0 Datensicherung mit DISKCOPY

Mir diesem Kommnado werden gleichzeitig
- Disketten formatiert
- Disketten kopiert.

Originaldaten, die auf Diskette gespeichert sind, sollten zusätzlich gesichert werden. Hierbei kann es sich um Dateien eines Anwenderprogramms, um Daten von Geschäftspartnern oder eigene Daten handeln. In jedem Fall sind Sicherungskopien angebracht. Darüber hinaus sollte man nie mit Originaldisketten, sondern nur mit Kopien arbeiten.

Vor dem Kopieren sollten Sie bei 5,25 Zoll-Disketten (große Disketten) die Einkerbung der Originaldiskette mit einer Schreibschutzmarke überkleben, dann kann auf diesen Disketten nichts mehr geschrieben, aber auch nichts mehr gelöscht werden. Bei 3,5 Zoll-Disketten (kleine Disketten) kann der Schiebeschalter auf „WRITE PROTECT" (Durchsicht) eingestellt werden, um die gleiche Sicherheit zu erreichen.

1. Aufgabe: Kopieren mit einem Laufwerk

Wenn Sie nur ein Laufwerk oder zwei unterschiedliche Laufwerke haben, brauchen Sie zum Kopieren von Disketten das folgenden Kommando. Es ist nicht möglich, mit DISKCOPY eine 5,25 Zoll-Diskette auf eine 3,25 Zoll-Diskette zu kopieren. Die beiden Diskettenformate müssen übereinstimmen.

(a) Kopieren von Disketten mit 360 KB

Festplatte	1	C:
Befehl aufrufen	2	DISKCOPY A: A:
Originaldiskette	3	einlegen und LW schließen
Bestätigen	4	<RETURN>
Warten	5	ca 30 Sek.
Zieldiskette	6	einlegen und LW schließen
Warten	7	ca 60 Sek.
Weitere Disks kop.	8	N<RETURN>

Tabelle 12.13

Erläuterung der Tabelle 12.13

ad (1)
Wir beginnen mit dem Kopieren von der Festplatte aus, also müssen wir die Festplatte aktivieren.

ad (2)
Mit diesem Kommando kopieren wir eine Diskette von LWA: ins LWA: Wir müssen dehalb, sobald der ganze Disketteninhalt in den Arbeitsspeicher geladen wurde, die Disketten austauschen, damit die Daten des Arbeitsspeichers auf die neue Diskette zurückkopiert werden.

Alle übrigen Kommandos sind selbsterklärend.

(b) Große Disketten kopieren

Die Speicherkapazität von 5,25 Zoll-Disketten kann über das Format-Kommnado auf 360 KB oder 1,2 MB festgelegt werden. Das gleiche kann über die 3,5 Zoll-Disketten gesagt werden. Hier ist die entsprechende Speicherkapazität 720 KB oder 1,44 MB. Werden Disketten über 360 KB kopiert, können diese nicht in einem Vorgang kopiert werden.

Der für den Datentransfer verfügbare Arbeitsspeicher dürfte derzeit bei den meisten Computern bei 500 KB liegen (640 KB abzüglich der speicherresidenten Programme). Sind Disketten mit 720 KB oder 1,2 MB bzw 1,44 MB zu kopieren, so geschieht dies in mehreren Schritten.

1. Schritt: Der erste Datenblock der Originaldiskette wird eingelesen.

2. Schritt: Die beiden Disketten (Original und Kopie) müssen ausgetauscht werden.

3. Schritt: Der erste Datenblock wird vom Arbeitsspeicher auf die Kopie übertragen.

4. Schritt: Der zweite Datenblock der Originaldiskette wird jetzt eingelesen.

5. Schritt: Dies wiederholt sich solange, bis die gesamten Daten der Originaldiskette auf die neue Diskette übertragen wurden.

2. Augabe: Kopieren mit zwei Laufwerken

Wenn Sie zwei gleiche Laufwerke haben, dann wird das Kopieren einfacher und geht etwas schneller. Allerdings müssen die beiden Laufwerke identisch sein, also entweder zwei 5,25 Zoll-Laufwerke oder zwei 3,5 Zoll-Laufwerke. Vor Jahren war dies noch üblich, heute ist dies ein Luxus, der nicht viel einbringt. Deshalb können wir uns hier sehr kurz fassen. Es gibt bezüglich des Kopierens zwei Varianten, die nicht verwechselt werden dürfen.

Erste Variante

Kopieren von A: B:	1	DISKCOPY A: B:

Tabelle 12.14

Bei dem Kommando der Tabelle 12.14 legen Sie die Originaldiskette in das Laufwerk A:, die Zieldiskette in das Laufwerk B: Sollten Sie die beiden Disketten verwechseln, kopieren Sie u. U. eine leere Diskette auf eine volle Diskette und Sie haben dann anschließend zwei leere Disketten

Zweite Variante

Kopieren von B: A:	1	DISKCOPY B: A:

Tabelle 12.15

Bei diesem Kommando legen Sie die Originaldiskette in das Laufwerk B:, die Zieldiskette in das Laufwerk A:

In nächsten Beitrag werden wir uns mit der Datensicherung mit den Kommnados XCOPY und BACKUP sowie mit einer menügeführten Datensicherung beschäftigen. GK

Zum Bestellschein in der Heftmitte:

Software

aus dem Simon-Verlag

BÜRO Paket 1

Das Büropaket für den täglichen Bedarf!

5 Superprogramme auf sechs Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

* Galaxy Textverarbeitung
* MIP 87 Büroprogramm
* NDIR Utilitie
* Painter's Apprentice Zeichenprogramm
* Dosmenü Benutzeroberfläche

```
811.04.1991     D O S M E N Ü    V1.2      (C) 1987 by Georg Huonker     00:42:28

      Willi Mustermann    **    Musterstraße 7    **    7777 Musterstadt

  0-E: ANWENDERPROGRAMME                                 F-T: DOS-BEFEHLE
-------------------------------------------------------------------------------
  0 : MIP 87   Büroprogramm                              F : DISKCOPY A: A:
  1 : Galaxy  Textverarbeitung                           G : FORMAT a:
  2 : Painter's Apperentice  Zeichenprogramm             H :
  3 : NDIR  Hilfsprogramms für den PC                    I :
  4 :                                                    J :
  5 :                                                    K :
  6 :                                                    L :
  7 :                                                    M :
  8 :                                                    N :
  9 :                                                    O :
  A : Beschreibung MIP 87                                P :
  B : Beschreibung Galaxy                                Q :
  C : Beschreibung Painter's Apprentice                  R :
  D : Beschreibung NDIR                                  S : DATE
  E : Beschreibung Dosmenü                               T : TIME

      Ihre Wahl bitte ? _        (U: Editieren           V: zurück zu DOS)
```

Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PD- und Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles enthält, was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm.

Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. Alles zusammen erhalten Sie für **DM 49,–** (3,5 " = DM 59,–) **unter der Bestellummer: Büro 1**

Diamond Ball II

Das Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer's noch nicht kennt, sollte es sich unbedingt besorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen stundenlangen Spielspaß.

Inkl. Leveleditor und 50 spielbaren Levels.

Alle Karten, Herkules mit Emulator.

Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 420

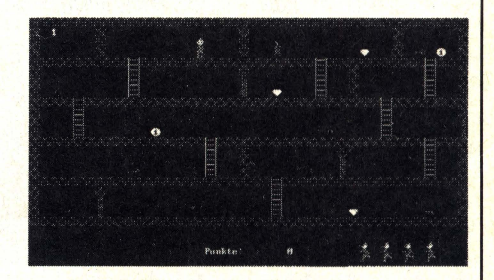


Escape from Maze Castle

Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, müssen Sie schnell und gewitzt sein, denn sonst gibt es kein Entkommen. Testen Sie es.

Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.

Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 450

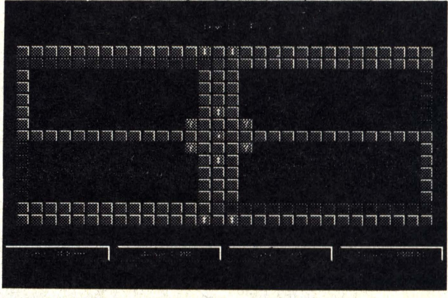


Bricks

Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber! Ein falscher Schritt, und es ist aus! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt, wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.

Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator.

Preis: DM 29,90. Best.-Nr. K 460



BESTELLUNGEN

Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm. Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

Und jetzt kommt der Hammer!

Alle, die ohne diese Spiele nicht mehr leben können und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zweien. Also, am besten sofort zuschlagen, denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70 (Best.-Nr. K 470). Na, wenn das nichts ist?

Windows Draw 3.0

Ein Mal- und Zeichprogramm für Windows 3.x

Kurzcharakteristik: Windows Draw beinhaltet leistungsstarke Funktionen für Malen, Zeichnen und Text. Das unter MS- Windows laufende Programm zeichnet sich durch eine völlig neue, intuitive Benutzeroberfläche und einen umfangreichen ClipArt-Katalog von über 2.600 veränderbaren Motiven besonders aus. Weiterhin erwähnenswert sind 16 Millionen Farben, die aus einer eigenen Farbpalette zusammengestellt werden können.

Als minimale Systemkonfiguration erfordert das Programm einen 286er Rechner mit 1 MB RAM , DOS 3.1, Windows 3.0, Festplatte, Maus ,EGA-Grafikkarte und einen dazu kompatiblen Monitor. Zur optimalen Ausnutzung werden VGA und 2 MB RAM oder mehr empfohlen.

Die Installation von den zehn 3,5 Zoll - Disketten erfolgt unter dem Programm Manager von Windows, ist menügeführt und verläuft relativ rasch in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit des Rechners. Für die ersten Schritte steht neben der F1 erreichbaren Online-Hilfe ein ausführliches gut gegliedertes Handbuch zur Verfügung. Dieses ist jeweils etwa zur Hälfte in ein Tutorial und die Referenzkapitel eingeteilt. Zum kennenlernen der Grundfunktionen empfiehlt sich zumindest das Durchlesen der ersten vier Kapitel.

An Zeichnungs- und Bearbeitungsfunktionen bietet Windows Draw eine reiche Auswahl. Mit Hilfe der Werkzeuge im Menü lassen sich Freihandzeichnungen erstellen, sämtliche geometrischen Formen sind möglich, Tiefeneffekte können durch Farbverläufe erzielt werden, ferner stehen Bitmap - Schraffurmuster zur Hintergrundgestaltung zur Verfügung.

Besondere Beachtung verdient das Menü „Farben". Das Dialogfeld FARBEN BEARBEITEN bietet folgende Optionen zu Farbbearbeitung:

Farbton :	360 Farbtöne von 0 bis 359
Helligkeit :	stufenlose Zufügung von Schwarz oder Weiß zu dem ausgewälten Farbton 0 bis 100%
Sättigung:	Regulation der Farbmenge im ausgewählten Farbton von 0 bis 100% stufenlos
Schritt :	Bestimmung der Anzehl der Abstufungen

Mit Hilfe vorgegebener oder auch eigener Farbpaletten ist es somit möglich, praktisch unbegrenzte Farbkombinationen zu erstellen (16 Millionen Farben nach Angabe des Herstellers). Texte können mit dem Texteditor eingegeben und bearbeitet werden. Verfügbar sind 18 verschiedene,skalierbare Outlineschriften, und zwar drei Bitstream Frontware-Schriftarten und drei URW Nimbus -Q Schriftarten mit diversen Attributen. Die Texte können in beliebige Formen ausgerichtet werden, die Bildschirmanzeige erfolgt im WYSIWYG - Nodus. Darüber hinaus ist auch der Textimport aus Textverarbeitungssytemen möglich.

Als unübertroffen muß der Clipart-Katalog bezeichnet werden. Hier sind mehr als 2.600 veränderbare Bilder und Symbole enthalten, die mit einem Vektorzeichenprogramm erstellt wurden . Dadurch bleibt die Qualität der Abbildungen auch dann erhalten , wenn die Zeichnung verkleinert, gedehnt, verzerrt oder gedreht wird. Bearbeitete und/oder veränderte Symbole können zusätzlich in den ClipArt-Katalog gespeichert werden.

Insgesamt gesehen handelt es sich um ein leistungsfähiges Mal-und Zeichenprogramm, das durch seine zahlreichen Funktionen praktisch unbegrenzte Möglichkeiten. Das Kosten-Nutzen-Verhältnis ist dabei im Verhältnis zu vergleichbarer Software günstig, so das Windows Draw allen Interessenten nur wärmstens empfohlen werden kann. Wünschenswert zur Abrundung wäre allerdings die Integration eines Moduls zum Ablauf von DIA-Shows.

Windows Draw 3.0 (Deutsch)
Mal - und Zeichenprogramm
für MS-Windows 3.x
Systemvoraussetzungen:
Windows-Konfiguration
Preis DM 299.-

PN

Abo - Anforderung

☐ Vorkasse (V-Scheck)
☐ Nachnahme (+DM 3.-) **Nur BRD**

Abrufkarte Abonnement

JA, liefern Sie mir bitte die Zeitschrift D-E-R ☐ 3½" ☐ 5¼"

JA, liefern Sie mir bitte das Magazin SOFT TIME ☐ 3½" ☐ 5¼"

JA, liefern Sie mir bitte das Magazin DISC- WIZARD ☐ 3½" ☐ 5¼"

Bei D-E-R und SOFT TIME für 3½" jeweils plus DM 30.--
Bei DISC - WIZARD für 3½" plus DM 15.--

Preise für 12 Ausgaben frei Haus:
D-E-R DM 150.-- (Ausland + DM 40.--)
SOFT TIME DM 180.-- (Ausland + DM 30.--)
Preis für 6 Ausgaben DISC-WIZARD DM 90.--
(Ausland + DM 20.--) Das Abo kann ich 8 Wochen vor Ablauf kündigen, andernfalls möchte ich das Abo für jeweils 1 Jahr weiterbeziehen.

Vertrauens Garantie:
Wir garantieren, daß Sie diese Bestellung innerhalb einer Woche (Datum des Poststempels) schriftlich widerrufen können. Zur Fristenwahrung reicht die rechtzeitige Absendung an den Verlag. Diese Garantie habe ich gelesen und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Ort / Datum / Unterschrift

Ort / Datum / Unterschrift

D-E-R Bestellung

☐ 5¼ " ☐ 3½ " +2.-DM p.Disc

DISC-EDV-REPORT

☐ 4/89	9,60
☐ 5/89	9,60
☐ 6/89	9,60
☐ 1/90	9,60
☐ 2/90	9,60
☐ 3/90	9,60
☐ 4/90	14,80
☐ 5/90	14,80
☐ 6/90	14,80
☐ 7/90	14,80
☐ 8/90	14,80
☐ 9/90	14,80
☐ 10-11/90	14,80
☐ 12/90	14,80
☐ 1/91	19,80
☐ 4/91	19,80
☐ 5/91	19,80
☐ 6/91	19,80
☐ 7/91	19,80
☐ 8/91	19,80
☐ 9/91	14,80
☐ 10/91	14,80
☐ 11/91	14,80
☐ 12/91	14,80
☐ 2/92	14,80

SOFT-TIME

☐ 2/90	19,80
☐ 3/90	19,80
☐ 4/90	19,80
☐ 5/90	19,80
☐ 6/90	19,80
☐ 1/91	19,80
☐ 2/91	19,80
☐ 3/91	19,80
☐ 4/91	19,80
☐ 5/91	19,80
☐ 6/91	19,80
☐ 7/91	19,80

D-E-R SPEZIAL

☐ I/91	9,80
☐ II/91	9,80
☐ 3/91	9,80

SOFT-TIME

☐ 8/91	19,80
☐ 9/91	19,80
☐ 10/91	19,80
☐ 3/92	19,80

DISC-WIZARD

☐ 1/91	19,80
☐ 2/91	19,80
☐ 3/91	19,80
☐ 4/91	19,80
☐ TGS-GEO	29,90

Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung.
Zahlungsweise bitte ankreuzen.

☐ Vorkasse (Scheck, bar)

☐ Nachnahme (+ 3,- DM Nachnahmegebühr) **(Nur BRD)**,

Bestellungen unter DM 100,- + DM 5,-(BRD) und DM 12,-(Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,- = öS 7,- / sFr. 1,-.

Ort/Datum/Unterschrift

Absender (bitte deutlich schreiben):

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:

Telefon Geschäft:

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Absender (bitte deutlich schreiben):

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:

Telefon Geschäft:

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

(Tragen Sie hier die Adresse der Firma ein, über deren Produkt Sie informiert werden wollen)

Absender (bitte deutlich schreiben):

____

____

____

____

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Absender (bitte deutlich schreiben):

____

____

____

____

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Antwortkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Info - Anforderung

Ich habe im DISC-EDV-REPORT einen Artikel über Ihr Produkt

_______________________________ gelesen

Bitte ankreuzen:

- ☐ Senden Sie mir bitte ausführliche Unterlagen.
- ☐ Senden Sie mir bitte Ihre Demo-Version (evtl. Kosten werden bezahlt).
- ☐ Ich möchte Ihr Produkt erwerben.
- ☐ Sonstiges_______________________________

____

____

____

Ort / Datum / Unterschrift

____

Programmbestellung ☐ 5¼ " ☐ 3½ " +2.-DM p.Disc

Ich bestelle folgende Programmdisketten:

(Bestell-Nr. ausreichend)

Bitte bestellen Sie PD- und Sharewareprogramme getrennt von kommerziellen Programmen.

- -

- -

- -

- -

Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihe SPI, SNE und PD kosten 10,- DM. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung.
Zahlungsweise bitte ankreuzen.

- ☐ Vorkasse (Scheck, bar)
- ☐ Nachnahme (+ 3.- DM Nachnahmegebühr) **(nur BRD)**

Bestellungen unter DM 100.- + DM 5.- (BRD) und DM 12.- (Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM 1.-= öS 7.- / sFr. 1.-.

Ort/Datum/Unterschrift

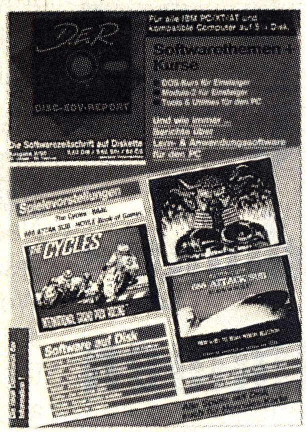
- -

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.























DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639 · Schweiz 0049-731-37639

Bücher zu Anwendungsprogrammen

gelesen und vorgestellt von Peter Nietsch

Hat man weder Zeit noch Lust, sich mit umfangreichen Handbüchern zu befassen, so sollte man zu der Reihe "Der Schnelleinstieg " von Data Becker greifen. Zu Harvard Graphics 3.0 (Deutsch) ist ein gut bebilderter Ratgeber erschienen, der auf 155 Seiten die wichtigsten Funktionen vermittelt.

Ohne störenden Ballast ist das Buch in 10 Kapiteln übersichtlich und straff gegliedert. Nach der knappen, aber ausreichenden, Schilderung der Installation folgt bereits eine Anleitung zum Erstellen der ersten Grafik. Weitere Themen sind Texte-, Balken-, Linien-, und Tortendiagramme, die Kombination verschiedener Grafiken, Datenübernahme aus einer Tabellenkalkulation, das Zeichenmodul und die Erstellung einer Präsentation. Neben den Anweisungen sind zur Hilfe die entsprechenden Bildschirme dargestellt, und alle Arbeitsschritte werden zusammenfassend mit den erforderlichen Tastaturbefehlen in einer Tabelle beschrieben. Ein Stichwortverzeichnis rundet das empfehlenswerte Buch ab.

(Obladen,M.:
Der Schnelleinstieg Havard Graphics 3.0,
155 Seiten broschiert, DM 19,80
data Becker Düsseldorf, ISBN 3- 89011-799-6)

Aufgrund der weiten Verbreitung von MS-Windows ist auch die Nachfrage nach Büchern dazu groß. Aus dem Titel "Profi-Workshop Windows 3.x" geht bereits hervor, daß bei dem vorliegenden Werk gewisse Grundkenntnisse vorhanden sein sollten. Dennoch findet auch der Anfänger zu Beginn des Buches nützliche Informationen zur Installation sowie eine Funktionsbeschreibung der Fenster, Menüs und Dialogfelder. Besonderer Wert wird auf die Kapitel zur Systemeinstellung und Speicherbelegung gelegt. Hier werden dem Anwender durch nützliche Tips viele Möglichkeiten zur optimalen Programm-Nutzung geboten.

Neben den Beschreibungen PIF -Editor und Makro-Rekorder, verdient das Kapitel über Software unter Windows Beachtung. Dort finden sich Tips und Informationen über Zusatzprogramme zur Programmierung sowie über Anwenderprogramme wie beispielsweise Grafik, Tabellenkalkulation, Datenbank und Textverarbeitung.

Alle Themen sind mit Bildschirmdarstellungen, Grafiken und Tabellen ergänzt, so daß sich das Buch als Nachschlagewerk nutzen läßt. Insgesamt gesehen, ragt dieser Profi-Workshop sehr positiv aus der Masse der zur Verfügung stehenden Bücher über Windows heraus, hat dafür aber auch seinen Preis.

(Cramer,W.R.:Profi-Workshop Windows 3.x,
317 Seiten gebunden, DM 78.-
IWT Verlag Vaterstetten, ISBN 3-88322-319-0)

Das große Buch zu PC Tools 7.1 stellt ein kompetentes und vollständiges Nachschlagewerk für die neue deutsche Version dar. 35 Kapitel schildern in übersichtlicher Weise von der Installation über Dateimanagement bis hin zur Virenbekämpfung alles, was PC Tools zu bieten hat.

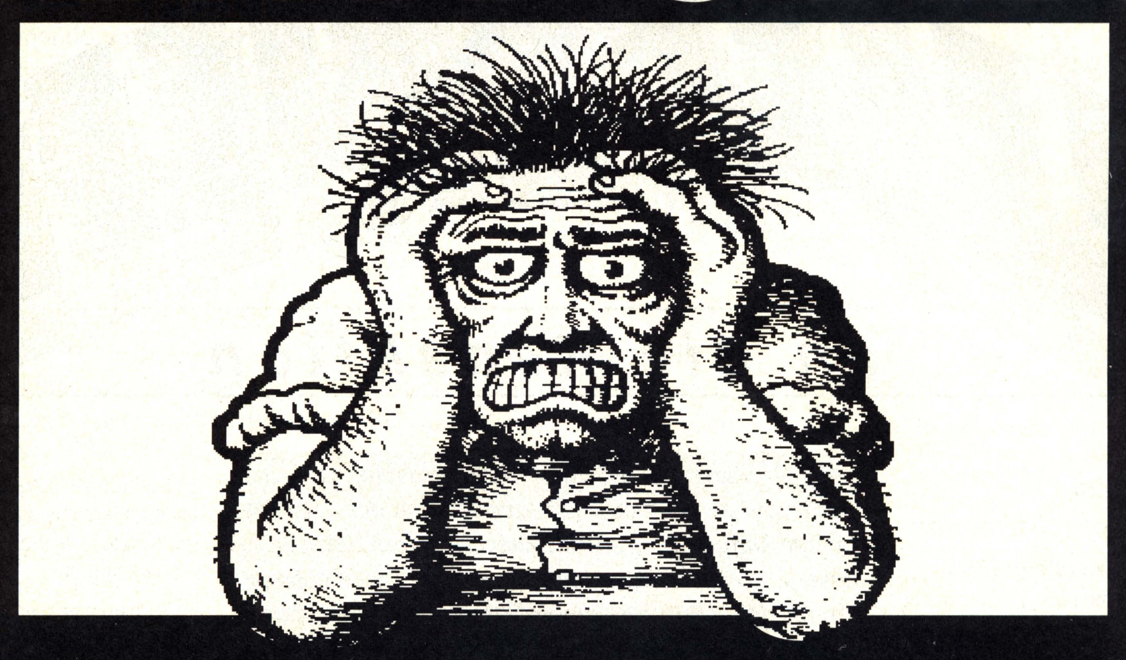
Positiv fällt auf, daß nicht nur die alltäglichen Routinen beschrieben sind, sondern auch der geübte Anwender immer noch Tips und Tricks findet, die er vergeblich in den Programm-Handbüchern sucht.

Die einzelnen Kapitel wurden mit Randbemerkungen und Bildschirm-Darstellungen versehen, so daß alle Schritte leicht nachzuarbeiten sind. Selbstverständlich fehlen dabei auch exakte Angaben für die Tastaturbefehle nicht. Das für alle PC Tools-Anwender, sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene, sehr empfehlenswerte Werk wird durch einen Anhang und ein ausführliches Stichwortverzeichnis gut abgerundet.

(Maaß/Stephani:
Das große Buch zu PC Tools 7.1
620 Seiten gebunden, DM 59.— Data Becker
Düsseldorf, ISBN 3-89011-515-2)

PN

WAHNSINN



Nur nicht durchdrehen: Da wartet der PC-Freak aufgeregt, bis ihm der Briefträger immer druckfrisch den neuen DISC-EDV-REPORT in´s Haus bringt - und das ohne jegliche Mehrkosten!
Doch dann schnappt er sich die Diskette aus dem Heft und füttert damit den gierig wartenden Computer. Außerdem weiß unser Freund so immer schon vor allen anderen, was Sache ist. Er kennt die aktuellsten Computergames, liest alle Marktinfos aus der Soft- und Hardwareszene, bekommt seine Kurse, Tips und Tricks, erfährt dies und jenes (was anderen vorerst mal versagt bleiben wird), bekommt Anregungen und Programme für Hobby oder Beruf und trotz allem noch die Zeit, seine geliebten Computerspiele zu spielen. Verzweifeln wird er nur noch wenn er sich Gedanken zur Stromrechnung macht - die nun sein PC verursacht.
Aber egal - Hauptsache der Briefträger hat Ihm den neuesten DISC-EDV-REPORT gebracht.
Und du? Gehst du noch immer bei Wind und Wetter zum Kiosk oder zum Bahnhofsbuchhandel, um dir den neuesten DISC-EDV-REPORT zu besorgen? - Armer Tropf!

Ganz einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an den D.E.R. senden.

Ja! Das paßt mir.

Ich möchte den D.E.R. jeden Monat in meinem Briefkasten haben.
Die Abodauer beträgt vorerst 12 Ausgaben und kann danach jederzeit problemlos schriftlich gekündigt werden. Ohne Kündigung läuft das Abo zu den dann gültigen Bedingungen weiter.

Der mit diesem Coupon ermäßigte Abopreis beträgt vorzugsweise hier nur 150 DM (anstatt 177.60 DM)
Bestellungen aus dem europäischen Ausland kosten 190 DM (A:7ÖS=DM1,-) (CH:1sF=DM1,-)
Diskettenformat: 5 1/4" 3 1/2"(+DM 30,-)

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift

Ich bestelle ab Ausgabe ____________ den D.E.R.

☐ Trotz der Mehrkosten (DM 3,-) möchte ich das ABO per Nachnahme bestellen (nur BRD)
☐ Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung bezahlen.

Kontoinhaber: ____________________

Konto-Nummer: ____________________

Geldinstitut: ____________________

Bankleitzahl: ____________________

Ich bezahle lieber gleich per Vorauskasse:
☐ Scheck liegt bei (in der jeweiligen Landeswährung)
☐ Überweisung auf Postgiroamt Stuttgart (BLZ 600 100 70), Kto.-Nr. 268 801 - 708

Garantie:
Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann und bestätige dies mit meiner Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

Und ab die Post. Einsenden an:
Verlag Simon, DISC-EDV-Report, Abt. **Leserservice**
Postfach 3566 · W-7900 Ulm



an die Redaktion

Hans-Joachim G. aus Hövelhof schreibt uns zum softTIME-Magazin:

Sehr geehrte Damen und Herren, auf der beiligenden Diskette befindet sich das Spiel "Pinball", für mich eigentlich das Wichtigste von diesen Spielen, darum habe ich die o.g. Softtime gekauft. Leider läuft das Spiel nicht - Fehlermeldung: 50 Domain error. Auf dem VGA Bildschirm (Multisync), wird das Flipperspiel zwar angezeigt, aber lauter kleine weiße Bälle rasen über den Bildschirm. Frage: Habe ich was falsch gemacht? Start: A:ST, dann Auswahl des entsprechenden Buchstaben. Die anderen Spiele laufen einwandfrei. Das Spiel Pinball wurde auf einem PC 386, 20Mhz, Festplatte, Trident VGA 1024K, Sound Blaster gespielt. Gibt es noch andere Flipperspiele die auf einem AT laufen? XT Flipperspiele wie z.B. Pinball, Rain, Blackbox, Star von Boeder liegen mir bereits vor, sind etwas umständlich, da diese Spiele nur über das Programm Zeitlupe "DER6/89" gespielt werden können. In Ihrer neusten Ausgabe DER 2/92 finde ich den Namen Andreas Hirtz nicht mehr. Hat Herr Hirtz den Verlag verlassen? Für eine kurze Mitteilung wäre ich Ihnen dankbar.

Alle Achtung - ich hätte nicht gedacht, daß uns aufgrund der vergangenen Ausgabe und der dortigen Leser-Aufforderung so viele Zuschriften erreichen würden. Super - das hat mich echt gefreut. Diesen Monat mußte ich schon 'ne kleinere Schrift verwenden, damit die auserwählten Schreiber hier alle Platz finden konnten. Natürlich werde ich alle nicht veröffentlichten Leserbriefe die nächsten Tage beantworten. Schaut also in euren Briefkasten. Danke auch an dieser Stelle für das uns überbrachte Lob zum besseren Layout des D.E.R. Wir werden daran weiterarbeiten und glauben, auch mit dieser Ausgabe wieder etwas Ansprechendes geschaffen zu haben. Was mich jedoch etwas enttäuschte, ist die mit vergangener Ausgabe geschaffene Möglichkeit der kostenlosen, privaten Kleinanzeigen. Da kamen echt nur wenige. Seid ihr alle im Streß? Keine Zeit? Na ja - man kann nicht alles haben.
Ihr jedoch habt uns: Den D.E.R. und mich - Euer
MOR (master of redaktion)

Antwort:

Es ist passiert: Bei einigen der letzten "softTIME" (Januar/Februar 92) funktioniert Moraffs „Pinball" nicht. In extremen Fällen soll das Programm beim Sturz ins Nirwana sogar den Inhalt des BIOS-Rams mitgenommen haben. Auf dem Wege von uns bis zum Großhänder muß da irgendwo ein starker Magnet oder etwas ähnliches die Masterdiskette, bzw. die fertigen Disketten beeinflußt haben. Ein Virus liegt mit 100% Sicherheit nicht vor! Es ist müßig, den Schuldigen zu finden: War es die Diskettenkopierstation oder war es eine Kiste Lautsprecher neben unserer Kiste beim Paketdienst oder...? Tatsache ist, daß die Masterdiskette funktionsfähig beim Verlag ankam. Aus diesem Grunde konnte der Verlag auch rasch mit einer funktionierenden Version aushelfen.

Wir möchten uns aber trotzdem bei allen Lesern für den entstandenen Ärger entschuldigen - obwohl es relativ wenige Fehlermeldungen gab. Auch in Zukunft werden alle Programme auf Herz und Nieren getestet, bevor sie in der softTIME aufgenommen werden. Nur Software die den Qualitätsansprüchen des Verlages entspricht, kommt für alle Publikationen wie softTIME, Disc Wizard oder D.E.R. in Frage. Weitere Flipperspiele, für ATs programmiert, sind uns im Moment nicht bekannt.
Herr Hirtz hat den Verlag verlassen - um sich beruflich neu zu orientieren.



Heiner Sch. aus Karlsruhe schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, Sie hatten förmlich gebeten, eine Lesermeinung abzugeben, was ich nun mit dem heutigen Tag machen möchte. Ich will versuchen, nach Möglichkeit die Sätze richtig zu schreiben, da ich gehörlos bin und mich mit der Grammatik nicht so gut auskenne.

1.) Die Aufmachung des gesamten Heftes finde ich sehr gut, aufschlußreich und gut verständlich, was für einen Gehörlosen sehr wichtig ist.

2.) Sie hatten gefragt, ob es gut ist, daß die Hefte nicht mehr eingeschweißt werden. Meine Meinung ist, daß es wieder im alten Zustand bleiben soll. Dadurch wird die Diskettenklauerei vermieden.

3.) Wäre es nicht von Vorteil, die Diskette zu beschriften? Denn mit der Zeit bekommt man doch eine ganze Sammlung zusammen und da ist es schon ganz gut, wenn wenigstens ein Etikett die Beschriftung z.B: "DER 12/91" tragen würde. So hat man doch einen kleinen Überblick. Ich muß immer ein Extra-Etikett dazu schreiben, um eben die Übersicht nicht ganz zu verlieren.

4.) Die Diskettenhüllen gefallen mir gar nicht. Da habe ich ein besseres Programm in GW-Basic für Diskettenhüllen geschrieben, das nur 1.749 KB des Speichers belegt. Ich lege Ihnen hier ein Muster der Diskettenhüllen bei. Sollten Sie daran interessiert sein, so lassen Sie es mich bitte wissen. In diesem Programm sind sogar noch einige Änderungen zu machen, wie z.B.: den Namenseintrag.

Ich frage mich auch schon die ganze Zeit, wofür man für 3 1/2" Disketten eine Hülle benötigt? Meiner Meinung nach ist dies wirklich überflüssig, da ja diese Disketten selbst in einer stabilen Kunststoffhülle untergebracht sind und daher nicht so empfindlich sind wie die 5 1/4" Disketten.

5.) Meiner Meinung nach sollte bei jeder Diskette ein Maustreiber vorhanden sein. Wie ich in Erfahrung bringen konnte, geben die Mousehersteller auf Verlangen den neusten Mouse-Treiber kostenlos ab, wie ich es von MICROSOFT vor kurzem erlebt habe.

6.) Wäre es nicht angebracht, wenn Sie mal zwischendurch ein gutes Virus-Programm auf die Disketten speichern? Dafür könnten Sie das Install-Programm weglassen, das immerhin 5 KB wegnimmt und da ja Ihre Programme sich selbst entpacken. Diese Idee finde ich gut, so daß der Anwender selbst seine Pfade legen kann, wenn Ihm

das entsprechende Programm zusagt. Zu guter Letzt möchte ich Sie um einen großen Gefallen bitten, da ich erst vor kurzem von Ihrem großartigen Programm erfahren hatte, mir die auf der Karte angekreutzten Hefte (auf Grund der Menge des Betrages) ausnahmsweise auf Rechnung zuschikken lies. Der Gesamtbetrag wird sofort nach Eingang der Hefte überwiesen. Wenn es möglich wäre? Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie für uns Gehörlose in Karlsruhe (wir haben einen kleinen Computer-Club) diese Hefte nachträglich als Weihnachtsgeschenk kostenlos überlassen.
Im neuen Jahr werde ich für Gehörlose folgende Hefte als Abo übernehmen :
1.) DISK-EDV-REPORT
2.) Soft-Time
3.) D-E-R Spezial
4.) DISK-Wizard (woher kommt der Name?)
Für Ihre Mühe, Bereitschaft, Ihre freundliche Spende der Gehörlosen und Ihre Aufmerksamkeit bedanke ich mich sehr herzlich im Voraus und verbleibe bis dahin.
Mit freundlichen Grüßen - Heiner Sch.

Antwort:

Hilfe, so viele Fragen!
1. *Danke von Lob kann man nie genug.*
2. *Der Umweltschutz zieht seine Kreise, aber auch die um 100 % höheren Kosten sind der Grund für die eingeklebte Diskette.*
3. *Wir sind gerade dabei, die Disketten mit Aufklebern zu versehen.*
4. *Wird geprüft.*
5. *Die rechtliche Lage muß recherchiert werden.*
6. *War bereits auf mehreren D-E-R drauf, z. B. Scan 7.9 V 84 von Mc Afee auf Ausgabe 11/91 (War'ne Hammer-Ausgabe).*
7. *Der Name WIZARD kommt wie so oft aus dem engl. und heißt nichts anderes als Magier oder Zauberer.*

Zu guter Letzt zur Rechnungsversendung: Nach Rücksprache mit unserer Versandabteilung wurden von Ihnen schon mehrfach Softwaresendungen geordert, diese jedoch nicht von der Post abgeholt bzw. angenommen.
Naja, uns erreichen täglich ähnliche Briefe, aber wir sind bereit Ihnen bei Kopie Ihres Ausweises für eine einmalige Bestellung einen Rabatt von 50 % einzuräumen. Der Betrag muß in diesem Fall jedoch auf unser Software-Konto im voraus bezahlt werden.



Mario M. aus Genthin schreibt:

Diskette aus D.E.R. DISC - EDV- REPORT 2/92.:
Ich habe mir erst kürzlich einen C 64 mit Floppy gekauft, bin also noch neu auf diesem Gebiet. Ich habe mir dann auch gleich im Zeitschriftenhandel Ihren D.E.R. 2/92 gekauft und wollte die dazugehörende Diskette laden (die Directory), was mir jedoch nicht gelang. Dann versuchte ich, wie Sie es empfohlen, die Diskette zu kopieren. Dieses gelang mir aber auch nicht. Der Computer zeigte entweder keine DISC im Laufwerk an, oder daß er die Markierung nicht findet. Was kann ich tun? Meine Hardware ist heile. Ich hoffe, daß Sie mir bei der Lösung dieser Probleme helfen und mir antworten. Vielen Dank.

Antwort:

Tag Mario - Du Pechvogel!
Hier ist die Lösung! Der D.E.R. ist, wie alle Produkte des Verlages Simon, kompatibel zu allen IBM-kompatiblen XT und AT-Rechner. Auf allen anderen Konfigutionen laufen die Programme nicht. Beachte deshalb auch den Vermerk auf der Titelseite des D.E.R. rechts oben. Tut uns leid.



Wolfgang K. aus Wörth/M. schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, ich als Abonnent bin begeistert, daß ab der Ausgabe 3/92 Privat-Kleinanzeigen im D.E.R. erscheinen. Dazu hätte ich einen Vorschlag: Um Druckkosten zu vermeiden, sollten Sie die Anzeigen auf der D.E.R. Disc als Text-Files mit verschicken. An dieser Stelle noch großes Lob: Die Titelstory auf Seite 82 im D.E.R. 2/92!
Warum muß ein Titelbild immer so ausgefallen aussehen, wie es bei Ihnen normalerweise der Fall ist ?

Antwort:

Zur Druckkostenersparnis: Vollkomen richtig, daß der Platz im Heft gespart werden könnte, wenn man die Anzeigen-Texte auf der Programm-Disk speichern würde. Allerdings müßte dann ein Platz auf der Diskette eingespart werden. Dies ist jedoch nicht machbar, da der Platz auf der Diskette sehr begrenzt ist und unserer Meinung nach ausschließlich den Programmen vorbehalten werden sollte. Wir glauben allerdings nicht, daß es im Interesse unserer Leser ist, auf der Diskette weniger, bzw. kleinere Programme anzubieten.
Stichwort Titelseite: Wir waren schon immer anders als die Anderen. (Vielleicht ist auch dies gerade unser Erfolgsrezept.)
Allerdings möchte man zwischen all den anderen Zeitschriften im Regal natürlich hervorstechen und auffallen. Außerdem ist es für uns preiswert, mit der Titelseite derart zu verfahren, denn selbstverständlich existieren die Mitarbeiter vom D.E.R. nicht nur von der Luft und der Liebe, sondern benötigen hin und wieder etwas Bares um nötige Dinge wie Mieten, Essen etc. zu bezahlen. Aber nun mal im Ernst: Das Wichtigste was aus einem D.E.R. "den D.E.R." macht, ist und bleibt die prallvoll-bepackte Diskette. Wir werden nie mit protzigen Titel die Käufer locken, sondern mit dem Inhalt der Disc überzeugen - z.B. dieses Mal mit KEEPER u.v.m..



Siegfried K. aus Senden schreibt:

Sehr geehrte Damen und Herren, ihre softTime Ausgabe Jan./Febr. 1992 ist sicherlich nicht in Ihrem Hause Probe gelaufen. Sonst hätte sofort festgestellt werden müssen, daß die meiste dargebotenen Software nicht läuft. Versuchen Sie mal Pinball auf einem vernünftigem Rechner (386er ohne Co-Prozessor) zu spielen. Sie werden einen fantastischen Systemabsturz erleben. Spielen Sie es mal auf einem 486er. Man kommt leider nicht zum spielen. Wir haben es auf 6 verschiedenen Rechnern probiert, und es klappt nirgendwo. Die Adlib-Songs bedürfen eigentlich überhaupt keiner Werbung, denn was schlechteres habe ich noch nicht gehört. Die Adlib-Karte kann normalerweise wesentlich mehr. Bei Diggory hätte auch ein kurzer Hinweis genügt, daß man das Spiel nach Eingabe des Levels mit der Cursor - Down Taste beginnt (mit was den sonst). Ich hoffe doch, daß Sie mir von den angebotenen Spielen eine neue Diskette zusenden werden, die auf jedem Rechner lauffähig ist.

Antwort:

In diesem Fall müßte beim duplizieren ein Fehler unterlaufen sein. Eine neue Disk wird prompt zugestellt. Wenn bei Dir gute Adlib-Songs verstauben, die wir ohne Probleme veröffentlichen können - her damit.
Die Geschichte mit der Lauffähigkeit ist eine leidige Geschichte, denn was heutzutage alles an Rechnern/Grafikkarten verkauft wird . . .
Nun gut, das Bemühen ist da und wir setzen unsere recht knapp bemessene Zeit von Ausgabe zu Ausgabe ein, um Probleme, durch Testdurchläufe an mehreren Rechnern/Grafikkarten usw. zu vermeiden.



Siegfried M. aus Affing schreibt:

Liebe D.E.R.-Redaktion, auf Seite 69 der D.E.R. 2 / 92 versprechen Sie auf Probleme Ihrer Leser einzugehen. Nun , ich habe eines.
Wie kann ich verhindern, daß ein Programm (ich programmiere hauptsächlich in QuickBasic) durch die Tastenkombination „Ctrl-C" abgebrochen werden kann?
Gehen muß es, andere machens ja auch, aber die mir bekannten und sogar professionellen Program-

Bitte beachten: Redaktionsschluß
für die nächste Ausgabe des D.E.R.
ist der 16.03.'92

mierer konnten mir darauf keine Antwort geben. Am liebsten wäre es mir, wenn bereits beim Booten diese Funktion abgeschaltet wäre, also erst gar nicht" eingeschaltet" würde.

Antwort:

An dieser Stelle möchten wir einmal die Leser auffordern (wie in o.g. D.E.R. angesagt), uns die Lösung dieses Problems zuzusenden, da wir der Meinung sind, daß weitere Leser ebenfalls eine Antwort zu diesem "Problem" verwerten könnten. Wir werden die Zuschriften hier veröffentlichen, oder an Dich, Siegried, umgehend weiterleiten.

Rudolf K. aus Finsing schreibt:

Sehr verehrte Damen u. Herren, ich bin seit 13/4 Jahr Abonnent ihrer Zeitschrift und fand sie bisher super. Ich kauf' mir auch DISC-Wizard, soft-time und D.E.R. Spezial. Da ich erst 16 Jahre alt bin, können sie ja verstehen, daß es mir ihre Spiele angetan haben. Aber seit kurzem sind sie nicht mehr so gut: Wieso? Die CGA oder die Herkules Karten-Besitzer kommen da zu kurz.

Warum macht Ihr es nicht so wie früher: Mehr CGA und Herkules Spiele. Aber nicht nur die Spiele, sogar die Anwendungs Programme sind immer mehr in VGA und EGA. Aber sonst ist alles sehr gut, die Themen , die Kurse, Spiele-Vorstellungen, die Screenshots usw. Und noch eine Frage! Ich hätte noch Interesse für Ihren PC - Spiele -Club. Darum hätte ich gerne die Informationen. Ich habe einen IBM-XT und eine Herkules-kompatibel-Karte.
Ich hoffe sie überlegen sich das mit den Spielen noch! Aber macht weiter wie sonst!

Antwort:

Da Du Abonnent bist, verweise ich auf die Antwort an Thorsten S. aus Neuss in 2/92.

Dein Lob freut uns natürlich.
Der Spieleclub wurde nicht direkt vom Verlag ins Leben gerufen und existiert unseres Wissens nicht mehr .

Jürgen L. aus Grenzach-Wyhlen 1 schreibt:

Nachdem Sie Ihre letzte Preiserhöhung zurückgenommen haben, gehöre ich wieder zu den regelmäßigen Lesern Ihrer Disketten -Zeitschrift. In zunehmendem Maße stelle ich allerdings fest, daß Sie die Monatshefte (Disketten) mit Spielen vollpacken und andere Programme, z.B. Utilities, dafür vernachlässigen. Ich bin kein Spieler!
Falls mich aber dennoch die Lust danach überkommen sollte, kann ich ja zu einem Ihrer

AB SOFORT :

Kostenlose, private Kleinanzeigen im D.E.R.

Dies ist der sichere Weg um Soft- oder Hardware zu suchen, anzubieten, tauschen oder Kontakte zu knüpfen.

Mit untenstehendem Coupon können Sie schnell und bequem Ihre Kleinanzeige aufgeben. Sollte der Platz des Coupons nicht ausreichen - einfach diesen fotokopieren.
Es können auch mehrere Anzeigen eingesandt werden. Eine Zeile enthält 28 Zeichen (inkl. Satzzeichen und Leerräume).

Die Anzeige kann mehrmals erscheinen (bitte ankreuzen). Beachten Sie den Redaktionsschluß. Je nach Eingangsdatum Ihrer Anzeige, erscheint diese zum nächstmöglichen Termin. Anzeigen für gewerbliche Anbieter werden mit "G" gekennzeichnet. Chiffre-Anzeigen sind nur für private Kleinanzeigen möglich. Anzeigen mit PLK-Adressen können nicht veröffentlicht werden.

Ausschneiden oder fotokopieren, auf Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken (bei gewerblichen oder Chiffre-Anzeigen Scheck beilegen) und einsenden an:
D.E.R. Verlag Simon
7900 Ulm
Postfach 3566

Coupon für kostenlose, private Kleinanzeigen im D.E.R.

Auftrag (Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!): Veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe des D.E.R. folgende Kleinanzeige:

☐ privat ☐ gewerblich (pro Zeile/DM 8,- zuzügl. Mwst.) ☐ Chiffre (+Gebühr DM 20,-)

Rubrik: ☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Verschenke ☐ Kontakte/Sonstiges

Telefon (wird mit-abgedruckt): /

Gewerbliche- oder Chiffre-Anzeigen werden nur gegen Vorkasse abgedruckt.
mit ☐ beiliegendem Scheck ☐ bar

Die Anzeige soll ☐ 1x ☐ 2 x oder ☐ dreimalig erscheinen.
Gewerbe: Bitte entsprechenden Mehrfachbetrag beilegen.
Private: Bitte beachten Sie, daß Inserate, in denen Handelsware angeboten oder beworben wird, die gewerblichen Charakter erkennen lassen, nicht als private Kleinanzeigen angenommen werden.

Wird nicht mitgedruckt, muß aber aus presserechtliche Gründen ausgefüllt werden:

Vor- und Zuname:

Datum/Straße:

Plz./Ort:

rechtsverbindliche Unterschrift (Stempel)
(bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Einsenden an: DISC-EDV-REPORT
Postfach 3566, 7900 Ulm

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

zahlreichen anderen Produkte greifen. Warum also soviele Spiele auf DER?

Antwort :

Es freut uns, daß Sie, nachdem wir den D-E-R für DM 14,80 anbieten, wieder zu unseren Lesern zählen, aber war er Ihnen keine DM 19,80 wert?
Was Utillitis anbetrifft veröffentlichen wir gern gute Software. Aber bei den kommerziell angebotenen Software-Utillitis zu recht günstigen Preisen, fällt es uns oftmals schwer ein Schmankerl zu erspähen und zu veröffentlichen.
Den Schwerpunkt wollen wir auf professionelle Anwendungsprogramme legen, die im Preis vom D-E-R beinhaltet sind.

Die ersten kostenlosen, privaten Kleinanzeigen, welche uns (in der Eile) noch erreichten.
Auf - daß es mit jeder Ausgabe mehr werden, hier die Angebote, bzw. Gesuche:

SUCHE:

Suche Laptop o. Notebook mit Festplatte (gebraucht). Angebote an: H. Rösner, Schöne Aussicht 9, 3501 Schauenburg, Tel.: 05601/4368

COMputerSPEzialCLub sucht noch überregional Mitglieder. Wir bieten Hilfe, Hotline, PD-Monatsdisk, Clubdisk, uvm. Infodisk gegen 2,- DM in Marken bei Norbert Rienth, Lofotenweg 62, 2300 Kiel 1, Tel.: 0431/520659

Suche Zombie und Future Wars - TimeTraveller von Bomico (nur Originale mit Anleitung). Von 17.00 - 20.00 Uhr, Tel.: 030/4951497

Suche alle Art von Computer-Spiele. Suche Diskettenbox für 3,5er und 5,25er. Melde Dich bei: Markus Thumm, Am Rechberg 1, 7928 Giengen, Tel.: 07322/7419

VERKAUFE:

Verkaufe Genius-Maus GM-F302 für IBM PC/XT/AT (nicht IBM PS/2). Drei Tasten-Maus umschaltbar auf 2-Tasten-Bedienung, komplett mit Zubehör. Tel.: 0731/37639 Finne verl.

TAUSCHE:

Tausche Orig. Spiele wie: Terminator 2, ELV-Arc, KQ 4+5, SQ 3+4, Dragons Lair, Prophecy, Khalan, Lemmings + Datadisc, DrakKhen, u.v.a., gegen: Com.-HQ, Indy 4, Sim-Aut, Simpsons, Wing, Commander, W. Beamisch, Railroad Tycoon, evtl. auch andere. Tel.: 09372/73628



Im April
ist es wieder soweit!
D.E.R.-SPEZIAL

Spannung . . . Action . . . Tüfteleien. Die Erlebnisswelt ist groß und für jeden halten die großen, kommerziellen Vertreter dieses Spielgenres die richtigen Fantasiewellen bereit. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind und das Spriteleben schon wieder seinen Atem ausgehaucht hat?
Hier hilft Ihnen der D.E.R.-SPEZIAL. Auf 148 Seiten (einhundertachtundvierzig) finden Sie hier die Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich sind viele heiße Tips & Tricks wieder in diesem Heft versteckt. Also - **im April ist es wieder soweit.** Zusätzliche Infos gibt´s im nächsten D.E.R.

Frage-Aktion an alle Leser!

Um den D.E.R. optimal auszustatten, wäre für uns wichtig zu wissen, welche Kurse erweitert, verbessert, gekürzt oder beendet werden sollen. Schließlich ist der D.E.R. für den Leser gedacht und somit interessiert uns Ihre Meinung ganz besonders. Eine Postkarte an uns wäre Antwort genug (es darf aber ruhig ein bischen mehr sein). Ihre Mühe wird belohnt! Von den Meinungs-Einsendungen verlosen wir Jahres-Abos vom D.E.R.. Wenn Sie sich also für unsere Kurse (BASIC, MS-DOS, Pascal) interessieren, sollten Sie uns "auf alle Fälle" Bescheid geben. Sie entscheiden selbst über "JA" oder "NEIN" zu den Computerkursen in diesem Magazin. Ihre Einsendungen bitte an D.E.R., Abt. Redaktion.

Der Wettbewerb

Unsere D.E.R.-Rätsel-Gewinn-Verlosung geht auch selbstverständlich in diesem Monat weiter.
Unter allen Einsendern mit der richtigen Lösung gibts diesmal wieder
3 x 1 JAHRESABO des DISC-EDV-REPORT
zu gewinnen.
Um an der Verlosung teilzunehmen, müßen Sie nichts weiter tun, als das Lösungswort unseres Programmrätsels in dieser Ausgabe herauszufinden.
Dieses senden Sie unter dem Stichwort
RÄTSEL 3/92
an: Verlag Erwin Simon D.E.R.
Eberhard-Finkh-Str. 3
7900 Ulm

Einsendeschluß ist der 16. März '92
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Spaß dabei!



Auch dieses Mal

erreichten uns wieder viele Zuschriften aus "Überallher".

Hier die 3 Gewinner unseres Rätsels:

Lösungswort aus 2/92 war
FADENKREUZ

Es haben gewonnen:
Manfred Steinmeyer, 0-4500 Dessau
Dietrich Friess, 7400 Tübingen
Heiner Tamms, 5308 Rheinbach 4

Gratulation - vom D.E.R. Team.

Alle Gewinner erhalten die Top-Games Duke Nukem (Vollversion) u. Crystal Caves (Vollversion)

Viel Spaß!

Datenbanken aus der Shareware-Ecke

***„Häusliche" Ordnung
für Adressen, Zeitschriftenartikel und Bücher:
AdressFIX Version 4.01B
ArtikelFIX Version 4.01A
BuchFIX Version 4.01A***

Wie schon die Namen der einzelnen Datenbanken verraten, handelt es sich um spezielle Bereichsverwaltungen. Von den drei genannten Datenbanken soll an dieser Stelle nur das AdressFIX, das zur vernünftigen Katalogisierung von Adressen dient, ausführlich unter die Lupe genommen werden.

Nähere Betrachtungen zu AdressFIX

Zum Programm wird eine Beispieldatei mitgeliefert, die den Einstieg in die Programmanwendung um einiges erleichtert. Man gewinnt anhand dieser sofort Einsicht in Karteikartenbeispiele und kann sich dann gleich sehr gut vorstellen, wie die eigenen Eintragungen aussehen müssen.
Das Programm wird über einen einfachen Menübalken bedient, auf dem man über die Cursortasten oder durch Drücken des jeweiligen Anfangsbuchstaben zur gewünschten Option kommt. Unter dem Menübalken befinden sich vier Statusfenster, aus denen aktuelle Daten jederzeit ersichtlich sind. Im Hauptfenster erscheint eine vorgegebene Karteikarte mit ihren Einträgen.
Der Menübalken erweist sich als leicht verständlich und läßt sich dadurch ohne irgendwelche Komplikationen von Anfang an sehr gut bedienen.

Er bietet folgende Optionen zur Auswahl an:

„Anzeigen"

Unter dieser Option versteht das Programm auch wirklich das Anzeigen von Karteikarten. Man kann in seiner Sammlung mit Cursorsteuerung durchblättern und sich die einzelnen Einträge am Monitor betrachten. Will man nur eine Auswahl bestimmter Karteikarten betrachten, besteht die Möglichkeit einen Filter vorzusetzen. Dieser läßt sich wiederum am Menübalken einstellen.

„Filter"

Als sogenannte Filter lassen sich einzelne Buchstabenfolgen setzen, das heißt, wenn man sich nur die Müllers aus der Karteibox holen will, trägt man den Namen Müller als Filter ein. Da es aber durchaus noch Obermüller und Hintermüller geben kann und man diese eigentlich nicht mit herausholen will, läßt sich sogar der Filter so einstellen, daß Groß- und Kleinschreibung beachtet wird. Somit kommen wirklich nur die Müllers zur Bearbeitung.

Durch diese Voll-Text-Suchfunktion können beliebige Zeichenfolgen in allen Eingabebereichen gefunden werden. Wenn nun festgestellt wird, daß der Müller Jakob noch nicht in der Kartei erfaßt wurde, wählt man am Menübalken nachfolgende

Option:

„Erfassen"

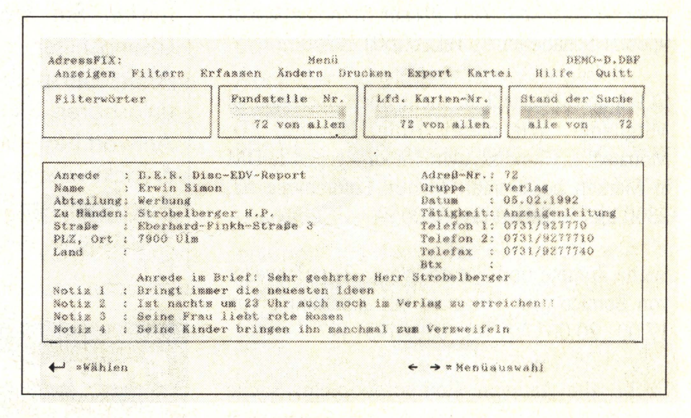
Hiermit lassen sich neue Karteikarten anlegen. Zwar ist die zu beschreibende Karte vorgefertigt und kann nicht abgeändert werden in Bezug auf die Maske und Eingabenlänge, aber ihr Aufbau scheint zweckmäßig und gut durchdacht zu sein. Denn mehr, als was hier an Einträgen zur Verfügung stehen, wird kaum jemand in seiner privaten Adressverwaltung verwenden. Doch nicht nur bei der Zahl und Art der Einträge ging man wohl überlegt vor, sondern auch bei der Vorgabe der Feldlänge. Die Felder zur Texteingabe sind so dimensioniert, daß auch längere Straßennamen oder Ortschaften mit Beinamen ihren Platz finden. Apropos Ortschaften - es könnte ja sein, daß der Müller Fritz umgezogen ist und seine Adresse geändert werden muß. Es bietet sich also an, am Menübalken diese Option aufzurufen.

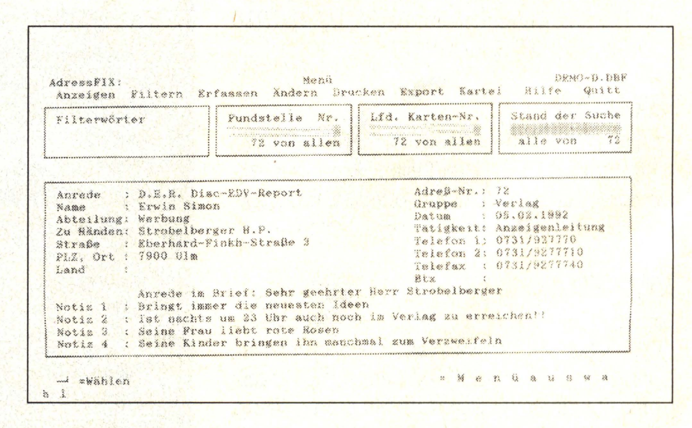
„Ändern"

Es läßt sich unter diesem Menüpunkt jeder Eintrag auf den aktuellen Stand bringen, das heißt, man kann Einträge überschreiben oder auch nur Informationen nachtragen, zum Beispiel die Nummer eines neuen Faxanschlußes. Hat man nun alle Adressen aufgenommen, will man diese schließlich auch ohne Computer parat haben. Also schickt man sie über die entsprechende Option auf der Menüleiste schließlich zum Drucker.

„Drucken"

Für den Ausdruck lassen sich verschiedene Formate einstellen. Einmal kann gelert werden zwischen Langfassung und Kurzfassung. Bei der Langfass-ung wird die komplette Karteikarte mit Inhalt gedruckt und in





der Kurzfassung wird nur eine zweizeilige Information ausgegeben. Desweiteren gibt es noch die Möglichkeiten des Ausdrucks auf vorgegebene Etikettengrößen oder selber definierbare Etiketten mit beliebigen Größen.

Für den Fall, daß man es jedoch vorzieht, die Bearbeitung der Einträge mit einem anderen Programm fortzusetzen, lassen sich die Daten auch exportieren.

„Export"

Da das Normalformat der Daten schon auf dBASE basiert, ist der Weg nach außen sehr weit offen. Denn äußerst selten ist es der Fall, daß ein Softwareprodukt der Textverarbeitung keine dBASE-Daten übernehmen kann. Zusätzlich lassen sich die Daten direkt für MSWord, WordPerfect und WordStar konvertieren. Selbstverständlich kann auch das Ganze im reinen ASCII-Format ausgegeben werden, denn nichts anderes geschieht bei der Druckerausgabe.

„Kartei"

Unter diesem Menüpunkt lassen sich andere Karteikästen einladen. Durch Anwählen dieser Option öffnet sich ein Fenster als Untermenü, und man kann die zu bearbeitende Datei per Cursor auswählen. Es wird hier gleich vorsortiert: im Fenster erscheinen nur Dateien, die zur Bearbeitung zulässig sind. Auf diese Weise wird einer Fehlbedienung sehr wirksam vorgebeugt.

„Hilfe"

Im Prinzip erübrigt es sich, die Hilfe aufzurufen, denn durch die sehr bedienerfreundliche Programmführung wird man schnell zum Profianwender. Trotzdem kann man für alle Fälle unter diesem Menüpunkt eine kurze Hilfestellung nachlesen. Statusfenster zeigen die aktuelle Information. Der Raum zwischen Menüleiste und Karteikarte wird von vier Statusfenstern ausgefüllt. Im ersten Fenster wird man auf die eingestellten Filter hingewiesen, was auch deutlich beschriftet ist. Das zweite Fenster weist die sogenannte Fundstelle aus. Es zeigt an, wieviele Karteikarten im Moment in Bearbeitung sind und welche davon auf dem Monitor zur Ansicht oder zur Bearbeitung ansteht. Sämtliche Karten werden mit laufender Nummer versehen und die laufende Kartennummer der jeweils aktuellen Karteikarte wird im dritten Fenster ausgewiesen. Das letzte Fenster gibt den Stand der Suche an. Dem Handbuch zufolge soll man angeblich während der Filterung der Karteikarten die ersten schon in Bearbeitung nehmen können, da die Suche nach Karten parallel zum Bearbeiten läuft. Die Daten wurden im Test aber so schnell aussortiert, daß die Wartezeit zu kurz war, als daß man sie auf die vorgeschlagene Weise hätte ausnützen müssen.

Für die Datenausgabe auf Datei oder Drucker steht eine Direktmarkierung zur Verfügung. Über die F2-Taste können einzelne Karteikarten von Hand markiert werden.

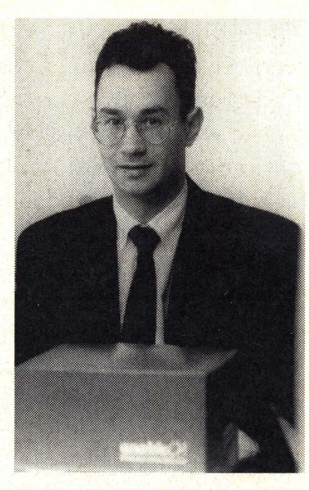
Da es sich hier um ein Shareware Produkt handelt, ist es bis zu einem gewissen Grad verständlich, wenn einige Bequemlichkeiten fehlen. Es lassen sich beispielsweise einmal beschriebene Karteikarten nicht mehr löschen, sie können nur umgeschrieben bzw. leergeschrieben werden. Es kann auch nicht nach irgendwelchen Begriffen alphabetisch sortiert werden.

Die Ausfilterung läßt außerdem keine negative Suche zu. Das heißt, wenn man allen, nur nicht den Müllers, einen Brief schicken will, werden die Müllers hier nicht aussortiert. Trotz dieser kleinen Schönheitsfehler erscheint der Preis von DM 60.- gerechtfertigt.

Die Programme BuchFIX und ArtikelFIX sind von der Bedienung dem AdressFIX so weit angeglichen, daß es keinen Unterschied in der Benutzerführung gibt. Auch die Programmfunktionen sind die gleichen: in jeder Verwaltung kann die Volltext - Recherche eingesetzt werden und daneben werden auch alle Daten im dBASE-III kompatiblen Format ausgegeben. Lediglich die Einträge der Karteikarten unterscheiden sich. So lassen sich in BuchFIX die Daten für Bücher aufnehmen mit Einträgen wie „Autor, Titel, Verlag, Preis" usw..

Im ArtikelFIX können Zeitschriftenartikel unter den Kennungen „Zeitschrift, Seite, Autor, erschienen am" usw. verwaltet werden. Pro Datenbank lassen sich etwa 500.000 Einträge verwalten. Da ein Durchschnittsbürger etwa mit 80 Personen Umgang pflegt und etwa 200 Personen kennt, ist zum Beispiel die AdressFIX - Datenbank sehr großzügig ausgelegt. Bei der Buch- bzw. der Artikel-Verwaltung verhält es sich wohl ähnlich: Wer nicht gerade die Bücher und Zeitschriften vom Keller bis zum Dachboden stapelt wird wohl kaum an die Kapazitätsgrenzen des Programmes stoßen.

CS



Albert M. Schweiger Geschäftsführer

der Enable/OA Software Publishing GmbH in München, wurde zum Technical Director Europe berufen. In dieser Funktion ist seine Aufgabe, den europäischen Vertrieb auszubauen. Er wird seine Aufgabe aus dem Headquarter in Alameda, Kalifornien erfüllen. Mit dieser Maßnahme möchte Enable die Bedürfnisse des europäischen Marktes verstärkt berücksichtigen.

Neuer Poket -Computer

Von Psion 300 Gramm schwer mit Batterien, 128 KB oder 256 KB Ram, und unter 800.- DM zu haben. Angeboten über Kaufhausketten Karstadt und Kaufhof. Der kleine Computer stellt seinem Benutzer Textverarbeitung, Datenbank, Terminkalender, Alarmfunktionen Taschenrechner zur Verfügung.

CeBIT-Tip zum Thema Fernlehrgänge

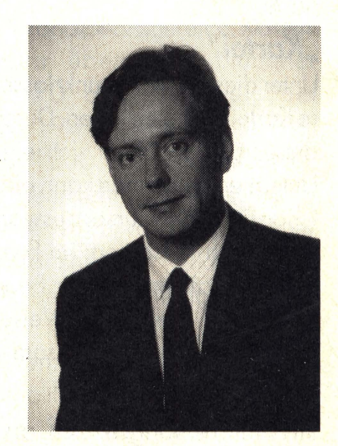
Mitarbeiter des Instituts Christiani informieren über Fernlehrgänge und zum Thema PC in der Halle 4 auf der CeBIT. Der Messebesucher kann sein eventuelles Fernlehrmaterial in aller Ruhe auf dem Messestand einsehen und sich über Lehrgangsinhalte, den Lehrgangsablauf und natürlich auch über die Teilnahmegebühren informieren.

Christiani bietet hauptsächlich Fernlehrgänge für Computereinsteiger, also PC- und Betriebssystem-Neulinge. Aber auch mit Programmen wie Textverarbeitung, Kalkulation, Datenbanksysteme oder Anwendungen im Bereich der Technik kann man sich bei Christiani beschäftigen.

Neu ist ein Fernlehrgang zum Thema Computereinsatz in klein und Mittelbetrieben. Die Thematik reicht von der Fakturierung über Finanzbuchhaltung bis hin zu Lohn- und Gehaltsabrechnung. Also - Standort merken: Halle 4,D48/92,Softwarezentrum des Mittelstands.

Fotosatz und DTP

Die Firma Mark Stein Software in Pfungstadt konzentriert sich seit dem Jahr 1986 schwerpunktmäßig auf Textverarbeitung, sowie der Konvertierung für Fotosatz und DTP. Das System VORSTUFE stellt eine intelligente Lösung der Textaufbereitung der DTP-Programme vor. Ob für Ventura, Publisher, Ouark XPress, 3B2 oder FrameMaker: Jegliche Nachbearbeitung des Textes im Umbruchprogramm entfällt. Das Programmpaket besteht aus einzelnen Bausteinen und läuft auf DOS PC`s.



Hans- Albrecht Lehmann Geschäftsführer der infotel

eröffent den Support Kompetenzzentren für DOS, Windows, OS/2,Apple, Unix, Netzwerke, Datenbanken, Projektmanagement und Telekomunikation. Mit der Niederlassung in München möchte man kundennah professionellen Service anbieten.

Die neugegründete Silicon Graphics Computer Systems GmbH

hat sich in Wien im Simmeringer Innovations- und Gründerzentrum (S. I. G:) angesiedelt, in dem bereits eine Reihe von Firmen der Hoch-Technologie zu Hause sind. Die neue Tochtergesellschaft verfolt zwei Zielsetzungen:

Erstens soll der österreichische Markt und

dort ansäßige Software Entwickler direkter und besser unterstützt werden.
Darüber hinaus wird Silicon Graphics von hier aus erstmals die neuen Märkte in Polen, Ungarn, und der Tschechoslowakei eröffnen.

Kontron Elektronik verstärkt Marketing-Aktivitäten

Die BMW-Tochter arbeitet jetzt mit zwei kompetenten Partnern zusammen: Die Werbeagentur PAN Studio und die PR-Agentur Dr. Haffa & Partner sind ab sofort für Werbung beziehungsweise Presse- und Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich. Beide Münchner Agenturen haben langjährige Erfahrung in der Betreuung von Kunden in der Elektronik-, Computer- und High-Tech-Branche.



Marcom-Leiterin bei Kontron Elektronik ist Gudrun Baunach, die die Aktivitäten von Werbung, Verkaufsförderung und - seit 1. Januar 1992 - auch Public Relations koordiniert.

Compaq drohte Compace mit Klage

Ein rauher Wind weht bekanntlich beim texanischen Milliarden-Unternehmen Compaq. "Spektakulärer Führungswechsel in der US-Zentrale (Pfeiffer statt Rod Canion)", "Quartalsverlust von 70 Millionen Dollar", "Kurssturz an der Wall-Street unter die 30er-Marke", "Personalabbau nicht nur in den USA, sondern auch in Europa", waren Schlagzeilen, die jüngst in der einschlägigen Publikums- und Fachpresse standen. Inzwischen scheint man selbst in der Münchner Deutschland-Zentrale nervös zu werden, mit härteren Bandagen um Marktanteile im PC-Geschäft zu kämpfen. Jüngstes Opfer: die ebenfalls in München ansässige Computer-Schmiede Compace, die zuletzt mit qualitativ hochwertigen und preislich erschwinglichen Produkten auf sich aufmerksam machte.

Compaq wirft Compace „Verletzung des Warenzeichenschutzes" und der „Firmenrechte" vor und droht mit Klage. Grund: die „Verwechselbarkeit des Namens. „Dallas in München", spötteln bereits Brancheninsider mit Anspielung auf die Compaq-Zentrale in Texas.

Compace hingegen hat bereits reagiert und firmiert ab sofort unter dem Namen „comRace". "Das paßt dann auch sehr gut zu unseren Produktbezeichnungen". teilte die Firmenleitung mit. Außerdem will man man sich durch das erst kürzlich vorgestellte „Multi Pack-System", das dem künftigen Anwender die Wahl seines „ganz persönlichen Computers" nach dem Baukastenprinzip erlaubt, von der mächtigen Konkurrenz absetzen. ■

wir suchen

wir suchen SOFTWARE wir suchen Leser des D.E.R., die selber schon einmal Programme geschrieben haben.
Zur Veröffentlichung in diesem Magazin sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities - jedes Programm ist gerne gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten. Senden Sie einfach ein Ansichtsexemplar an die D.E.R.-Redaktion. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren.

wir suchen

PD/Shareware-Desktop Publishing

DTP war noch vor einigen Jahren ausschließlich eine Aufgabe für den APPLE-MACintosh. Später auch für einige PC unter GEM erhältlich und jetzt, seit dem es Windows gibt, ist DTP so weit verbreitet, daß jeder, vom Schüler und Studenten bis hin zum Feierabend-Computer-Freak ein DTP Programm haben möchte.

Am Anfang wird das DTP-Programm zumeist zum Anfertigen von Hausaufgaben oder sonstigen schriftlichen Arbeiten benötigt. Auch werden gerne Einladungskarten oder ähnliches erstellt. Sehr oft werden bei den Usern professionelle DTP-Systeme wie Ventura Publisher oder Pagemaker als Kopie angeschaft (sehr viel billiger als die Originale, dafür nicht ganz legal) und kurze Zeit später kann der User wieder einmal am eigenen Leib erfahren, daß DTP doch nicht ganz so einfach ist, wie die Werbung verspricht.

Wer jemals als DTP-Einsteiger versucht hat, eine gewöhnliche Seite mit drei oder vier Bildern und verschiedenen Zeichensätzen dreispaltig auf die Beine zu stellen, der kennt die Qual der großen Desktop Publisher.

Von dem enorm großen und dadurch verwirrenden Funktionsumfang ganz zu schweigen, macht allein die Rechenleistung eines Standard-PC die ersten Probleme. Und wer verfügt schon über einen 386 er mit 8 oder gar 16 MB RAM?

Damit wären wir auch schon beim Thema... Low Cost-DTP oder DTP-Software aus dem großen Shareware/PD Pool.

Hier gibt es Möglichkeiten en Masse, wobei die Einfachste sicherlich bei den Text-Programmen zu finden ist, die wie Bradfort oder ImagePrint aufgebaut sind:

Man fügt in den ASCII-Text Befehle ein, die dann beim drucken vom Text-Preprozessor vom eigentlichen Text getrennt und ausgeführt werden . Ein richtiges Text-System (meist PD oder Shareware) setzt der Phantasie des Anwenders kaum Grenzen, nimmt aber recht viel Zeit in Anspruch und ist für die Meisten zu unbequem. Außerdem wird aus der Sicht des Fachmannes aus der Druck-Branche oftmals am PC haaresträubend typographiert.

Desweiteren möchte der heutige User außer einer Mausunterstützung auch gerne eine nonstop WYSIWYG-Darstellung. Das bedeutet: Am Bildschirm sehen, wie der Text gedruckt aussehen wird, ohne dafür Preview-Funktionen aufrufen oder gar einen Probedruck zu machen.

Leider ist das Angebot an DTP-Software in der PD-Und Shareware-Welt sehr kläglich, so daß sich vorerst lediglich drei Programme finden ließen, die man für die zuvor genannten Anwendungsgebiete verwenden könnte. Zum einen das schon recht gut bekannte Lightning Press und dann die Programme TypeSetter PC und Tesca. Hierzu muß aber auch gesagt werden, daß es sich bei keinem der Programme um richtiges DTP der heutigen Generation handelt, sondern um Software, die die DTP-Grundidee verkörpert, also das Verbinden von Text und Bild in WYSIWYG-Darstellung...

Ganz anders sieht es dagegen in der Welt der kommerziellen Software aus, die vor DTP-Anwendungen fast schon platzt. Doch es ist eine schwere Aufgabe, ein DTP-Programm zu finden, welches flexibel, schnell und kostengünstig ist und man keinen Wechsel auf einen 32-BIT-PC vorzunehmen braucht.

Wir fanden eine Lösung, die für rund 400.- DM noch jede Menge mehr bietet, als bei diesem Preis zu erwarten ist. Geo-Works Ensemble ist das magische Wort für die DTP-Probleme der meisten PC/XT und 286er User. Eine Vorstellung dieses Paketes und einiger dazu bereits erschienener Shareware-Programme finden Sie in der nächsten Ausgabe des D.E.R.

LM

Lightning Press

Das Programm "Printmaster" gibt es bereits seit der 64 er Zeit. Als der IBM PC an die Macht kam, wurde Printmaster auch auf diesen Rechner portiert und war trotz des hohen Preises sehr gefragt. Ein paar Jahre später ebbte diese Beliebtheit durch bessere Konkurrenzprodukte ab.

Vor rund 3 Jahren erstellten einige Programmierer eine 1:1 Kopie vom PrintMaster und brachten dieses als Public-Domain Produkt mit dem Namen Lightning Press auf den Markt. Kurz danach war Lightning Press auch in Deutschland erhältlich, doch gab es immer wieder Schwierigkeiten mit der Anpassung des Programms an die Anforderungen deutscher Anwender.

Diese Probleme scheinen beseitigt, da sowohl Anleitungen und brauchbare Handbücher auf dem Markt sind. Desweiteren bieten einige PD-Händler Utilities zu Lightning Press an, mit denen man beispielsweise Umlaute innerhalb der erstellten Dokumente verwenden kann. Als Quasi-DTP-Programm bietet Lightning Press zwar als was man benötigt, muß sich jedoch an bestimmte Anordnungen des Programmes halten zumindest was die Verteilung der Text- oder Graphikkomponenten angeht.

Zu Lightning Press gibt es z.B. hunderte von Bildern (ICONS), die man in den Text einsetzen kann, ist aber nur in drei Größen und an bestimmten Stellen möglich. Free-Hand-Painting ist nicht gestattet. Hinzufügen sollte man auch das Fehlen jeglicher Funktionen zum Zeichnen von Kreisen, Linien und Rechtecken.

Man kann somit mit ruhigem Gewissen sagen, daß L.P. ein typisches "Mach ´ne Glückwunschkarte" Programm ist, welches aber dafür mit allen Raffinessen ausgestattet ist.

Unterstützt werden nur einige Standardnadeldrucker, deren "Unterstützung" von L.P. aus aber kein Lob verdient, eher das Gegenteil. Die Preview-Funktion, die nur am Ende des Vorganges aufzurufen ist, läßt ebenfalls zu wünschen übrig.

LM ■

Anm. d. Red. - Vorschau auf den nächsten D.E.R. (4/92), bzw. auf dessen Diskette: RG-Text - Die Textverarbeitung. Praktrische Serienbriefe und vieles mehr. Ganz einfach zu bedienen. Baustein für Baustein in aktualisierter, aufbereiteter Version.

TEIL 8

Professionell Programmieren in Basic

Ein Kurs für Anfänger und alle, die mehr wissen wollen!

von Roland G. Hülsmann

GRAFIK - PROGRAMMIERUNG

Die bisherigen Programme liefen alle im Textmodus des PC ab. Der Vorteil des Textmodus ist, daß er für alle Bildschirmkarten gleich programmiert wird. Egal, was für eine Grafikkarte Sie haben, die bisherigen Programme liefen auf Ihrem Rechner. Damit ist es vorläufig Schluß. Besitzer von Herculeskompatiblen Karten werden mit GW-BASIC bzw. P-BASIC kaum Grafik auf Ihren BIldschirm bringen können. Sollten Sie jedoch TURBO-BASIC oder POWER-BASIC besitzen, stellt die Grafik kein Problem dar. Der nachstehend beschriebene Grafikmodus 2 ist mit diesen Compilern auch auf der Herkuleskompatiblen Karte verfügbar.

8.1 Grafik-Modi auf dem PC

Für diesen Kursteil sind nur die Grafikmodi interessant, die von P-BASIC bzw. GW-BASIC verstanden werden. Hier unterscheiden sich auch beide Dialekte, da P-BASIC nur die CGA-Modi unterstützt, während GW-BASIC schon die EGA-Karte kennt. (Neuere BASIC-Interpreter, wie etwa die POWER-BASIC Basisversion oder QBasic, unterstützen natürlich auch die Modi der VGA-Karte. Diese werden in späteren Kursteilen erwähnt.)

Der Grafikmodus wird mit dem SCREEN-Befehl eingestellt. Zunächst aber eine Aufstellung der möglichen Modi:

Modus	Text	Grafik	Farben	Karte
0	80*25/40*25		16	CGA/EGA
1	40*25	320 * 200	4 aus 16	CGA/EGA
2	80*25	640 * 200	2 aus 16	CGA/EGA
7	40*25	320 * 200	16 aus 64	EGA
8	80*25	640 * 200	16 aus 64	EGA
9	80*25	640 * 350	16 aus 64	EGA

Auf Farbgrafikkarten ist im Textmodus auch die 40-Zeichen-Darstellung nutzbar. Sie eignet sich z.B. in Verbindung mit den Grafikzeichen des Zeichensatzes zur Erstellung bunter Spiele mit 16 Farben auch bei CGA-Karten. Theoretisch ermöglicht die CGA-Karte auch einen 16-farbigen Grafikmodus mit einer Auflösung von 160 x 100 Punkten. Dieser wird jedoch von keiner Programmiersprache unterstützt. Es gibt auf dem Markt nur sehr wenige Spiele, die diesen undokumentierten Modus benutzen. Die EGA-Modi 7 und 8 können auch auf einem gewöhnlichen RGB-Monitor für CGA-Karten dargestellt werden.
Für den Modus 9 wird ein spezieller EGA-Monitor oder ein Multi-Scan-Monitor benötigt. VGA-Karten stellen alle Modi auf einem VGA-Monitor dar.
Zum Umschalten zwischen den Grafikmodi benutzen wir den Befehl SCREEN (= Bildschirm). Als Parameter geben wir den gewünschten Screen-Modus an.
Probieren Sie aus:

```
SCREEN 0
PRINT "Hier ist Hugo!"
SCREEN 1
PRINT "Das ist SCREEN 1"
SCREEN 2
PRINT "Das ist SCREEN 2"
```

Um im Screen 0 die Bildschirmbreite zwischen 40 und 80 Zeichen umzustellen, gibt es den Befehl WIDTH (= Weite):

```
SCREEN 0
WIDTH 40
PRINT "TEST"
WIDTH 80
PRINT "TEST"
```

Der SCREEN-Befehl hat noch weitere Parameter. Deren Anwendung sprengt aber den Rahmen des Kurses. Der interessierte Leser sei an sein Original GW-Basic-Handbuch oder aber die entsprechende Fachliteratur verwiesen. So ist es z.B. möglich, verschiedene Bildschirmseiten zu benutzen.

8.2 Jetzt wird's bunt Farben auf dem PC

Im Textmodus stehen uns alle 16 Farben zur Verfügung. Dieses wurde in einem früheren Kursteil schon ausführlich erläutert. Hier soll es nur um die Grafikmodi gehen.

8.2.1 Farben mit der CGA-Karte - 4 Paletten

Prinzipiell kennt die CGA-Karte 16 Farben, aber leider lassen sich die 4 Farben im CGA-Modus nicht beliebig aus den 16 Farben zusammenstellen, sondern es kann aus 2 vorgegebenen (gleichermaßen unschönen) Paletten gewählt werden.
Palette 0 hat die Farben Hintergrund, Grün, Rot und Hellbraun, Palette 1 bietet die Hintergrundfarbe und Helltürkis, Violett und Weiß. Die Hintergrundfarbe kann aus allen 16 Farben gewählt werden. Zur Auswahl der gültigen Palette benutzen wir den COLOR-Befehl in einer etwas anderen Funktion als im Textmodus. Der erste Parameter gibt die Hintergrund-Farbe an und der zweite die gewünschte Palette. Läßt man den ersten Parameter weg, wird nur die Palette gewechselt.

Versuchen Sie bitte:

```
SCREEN 1
COLOR 0,1
PRINT "Test"
COLOR 15,0
PRINT "Test"
COLOR 1,1
COLOR ,0
COLOR ,1
```

Es gibt aber einen Trick, um die Anzahl der Paletten zu verdoppeln. Die Palette 0 kann nämlich auch noch heller (Hellgrün, Hellrot, Gelb) dargestellt werden und die Palette 1 gibt es auch in einer dunkleren Version (Türkis, Violett, Grau). Dieser Trick funktioniert aber nur auf CGA-Karten bzw. auf EGA- und VGA-Karten, die in den CGA-Modus geschaltet sind. Statt des Color-Befehles verwendet man einen OUT-Befehl, der direkt einen Wert in das Palettenregister der Grafikkarte schreibt:

```
OUT &H3D9,16*Palette
+Hintergrundfarbe
```

Folgende Paletten stehen nun zur Auswahl:

Palette	Farbe 1	Farbe 2	Farbe 3
0	Grün	Rot	Hellbraun
1	Türkis	Violett	Hellgrau
2	Hellgrün	Hellrot	Gelb
3	Helltürkis	Hellviolett	Weiß

Der Text wird im CGA-Grafikmodus immer mit der Farbe 3 auf der Hintergrundfarbe dargestellt.

8.2.2 Die Farben der EGA-Karte

In den EGA-Grafik-Modi stehen uns 16 Vorder- und 16 Hintergrundfarben zur Verfügung. Eingestellt werden sie auch hier mit dem COLOR-Befehl, wobei der erste Parameter die Vordergrundfarbe und der zweite die Hintergrundfarbe angibt.

Probieren Sie es selbst aus:

```
SCREEN 7
COLOR 15,1
PRINT "Test"
COLOR 2,14
Color 7
PRINT "Test"
COLOR ,0
```

In GW-BASIC stehen uns nur die 16 vordefinierten Farben zur Verfügung, obwohl die EGA-Karte die Darstellung von insgesamt 64 verschiedenen Farbtönen erlaubt.

Text wird im EGA-Grafikmodus mit der gewählten Vordergrundfarbe auf der Hintergrundfarbe dargestellt. Wenn auf einem Bildschirm auch mehrere Vordergrundfarben möglich sind, so ist doch nur eine Hintergrundfarbe möglich. Ein erneuter COLOR-Befehl, der die Hintergrundfarbe beeinflußt, ändert blitzartig die Hintergrundfarbe des gesamten Bildschirms.

8.3 Bildschirm-Koordinaten

Ein Punkt auf dem Bildschirm wird durch zwei Werte angegeben: Durch seine horizontale und seine vertikale Koordinate, wobei die erste Koordinate immer die horizontale Koordinate ist. Die Koordinaten werden in runden Klammern eingeschlossen. Dabei ist im Normalfall der Punkt mit den Koordinaten (0,0) der Punkt links oben am Bildschirm. Der Punkt rechts daneben wäre (1,0) und der darunter (0,1).

In den Grafikmodi 1 und 7 hätte der Punkt links unten die Koordinaten (319,199), in den Grafikmodi 2 und 8 die Koordinaten (639,199) und im Modus 9 schließlich (639,349). Es ist allerdings auch möglich, das Koordinatensystem selbst festzulegen. Das geschieht mit dem Befehl WINDOW (= Fenster). Zwei Beispiele:

```
SCREEN 1
KEY OFF
WINDOW (0,0)-(999,499)
LINE (0,0)-(10,10),2
WINDOW (-10,-10)-(10,10)
LINE (0,0)-(10,10),2
```

Der LINE-Befehl, der weiter unten noch ausführlich erläutert wird, zieht eine Linie von den Koordinaten (0,0) zu den Koordinaten (10,10) in der Farbe 2. Dadurch, daß mit dem WINDOW-Befehl aber jeweils ein anderes Koordinatensystem für den Bildschirm definiert wurde, sieht das Ergebnis jedoch anders aus. Ein weiteres fällt uns bei dem Beispiel auf: Die Koordinaten (0,0) beim ersten und (-10,-10) beim zweiten Beispiel liegen links unten(!) auf dem Bildschirm. "Das ist ja Ok!", werden Sie sagen, "So werden Koordinatensysteme gewöhnlich dargestellt.". Trotzdem ist es möglich auch beim Window-Befehl die Y-Achse von oben nach unten zunehmen zu lassen, indem wir das Wort SCREEN hinzufügen:

```
WINDOW SCREEN (0,0)-(20,20)
LINE (0,0)-(10,10),2
```

Mit Hilfe des WINDOW-Befehles ist es möglich, Programme zu schreiben, die bei verschiedenen Grafikauflösungen das gleiche Ergebnis am Bildschirm erzeugen. (Daß die Linien bei geringerer Auflösung gröber aussehen, muß nicht eigens erwähnt werden.) Damit für die nachfolgenden Versuche das Koordinatensystem wieder zurückgesetzt wird, setzen wir den Bildschirm auf Modus 0 zurück, um dann wieder Modus 1 anzuwählen.

8.4 Die Befehle zum Zeichnen

Bevor wir unser erstes kleines Programm im Grafikmodus schreiben können, brauchen wir noch die Zeichenbefehle. Der einfachste Zeichenbefehl ist der zum Zeichnen eines Punktes. Er heißt PSET, was eine Abkürzung von POINT SET ist und übersetzt "Punkt setzen" bedeutet.

Als Parameter hat der Befehl die Koordinaten und die Farbe des Punktes:

```
SCREEN 1
PSET (300,10),1
PSET (302,10),2
```

Dieser Befehl hat einen engen Verwandten: PRESET (POINT RESET = Punkt zurücksetzen). Er benötigt lediglich die Koordinaten als Parameter, um einen Punkt auf die Hintergrundfarbe zurückzusetzen:

```
PRESET (300,10)
```

(Auch hier kann als weiterer Parameter noch eine Farbe angegeben werden. Da dann der Befehl aber exakt wie der PSET-Befehl wirkt, macht das keinen Sinn.)

Wollte man ganze Bilder mit dem PSET-Befehl zeichnen, wäre Grafik in Basic ein mühsames Geschäft. Daher gibt es noch einen Befehl, um Linien, Rechtecke und gefüllte Rechtecke zu zeichnen. Das alles schafft der LINE-Befehl, was auf deutsch "Linie" bedeutet. Als Parameter benötigt dieser Befehl zwei Koordinatenpaare und die Farbe:

```
LINE (100,100)-(300,150),2
LINE (100,100)-(300,100),3
```

Sollen die beiden Punkte der Linie als gegenüberliegende Punkte eines Rechteckes angesehen werden, so wird noch ein B für BLOCK (=Klotz) hinzugefügt. Probieren Sie - wie immer - gleich aus:

```
LINE (150,150)-(250,170),2,B
```

Die dritte Möglichkeit ist, das Rechteck gefüllt zu zeichnen. Dazu fügen wir an das B noch ein F für FILLED (=gefüllt) an:

```
LINE (160,160)-(300,180),1,BF
```

Und wenn wir das alles exakt so eingegeben haben, ohne den Bildschirm zu löschen, haben wir fast schon ein Kunstwerk auf unserem Bildschirm. Wer eine EGA-Karte und GW-BASIC (neuere Version) hat, kann natürlich alle 16 EGA-Farben zur Geltung bringen.

Bisher sieht alles noch so eckig aus. Wollen wir ein paar Rundungen ins Spiel bringen, benötigen wir noch den CIRCLE-Befehl. CIRCLE heißt auf Deutsch "Kreis". Um einen Kreis zu zeichnen, benötigen wir die Koordinaten des Mittelpunktes, den Radius und die Farbe:

```
CIRCLE (100,100),50,2
```

Hier haben wir einen kompletten Kreis, bzw. eine komplette Ellipse. Wir können aber auch nur Teile davon benutzen, indem wir den Startwinkel und den Endwinkel noch angeben. Die Winkelangaben geschehen im Bogenmaß, d.h. ein voller Kreis geht von 0 bis 6,283185 (2 * PI). Erlaubte Werte für Start und Ende sind -6,283185 bis +6,283185. Bei negativen Winkeln, werden die Enden der Kreislinie mit dem Mittelpunkt verbunden, bei positiven Winkeln nicht. So ist es recht einfach, sogenannte "Tortengrafiken" zu realisieren:

```
CLS
CIRCLE (100,100),50,2,1,3
CIRCLE (200,100),50,2,-1-3
```

Und damit wir die Kurve auch in jedem Fall kriegen, können wir als letzten Parameter noch einen Stauchungsfaktor (neudeutsch: Aspect-Ratio) angeben, damit der Kreis, bzw. die Ellipse genau so rund oder eiförmig wird, wie wir das wollen:

```
CLS
CIRCLE (100,100),50,2,,,0.5
CIRCLE (200,100),50,2,,,1.5
```

Wenn wir, wie im letzten Beispiel gezeigt, Start- und Endewinkel nicht angeben, wird eine volle Ellipse gezeichnet.

Eines fehlt uns noch zum vollkommenen Grafik-Glück:
Auch die Kreise, oder besser noch beliebige Flächen, sollten mit einer Farbe gefüllt werden können. Auch dazu gibt es einen Befehl, der ganz einfach PAINT (= Male) heißt. Er benötigt ein Koordinatenpaar, die Ausfüllfarbe und die Farbe der Begrenzung. Letztere ist nötig, damit der Computer weiß, bis wohin er seine Farbe fließen lassen kann. Vom gewählten Punkt aus wird die gewünschte Farbe nach allen Richtungen bis zur Begrenzung gezeichnet. Wird keine Begrenzungsfarbe angegeben, wird angenommen, daß sie die gleiche Farbe wie die Füllfarbe ist.
Geben Sie folgendes Beispiel ein und Ihnen wird deutlich, welch einfachen Sachverhalt ich so umständlich zu erklären suche:

```
CLS
CIRCLE (100,100),50,1
PAINT (100,100),2,1
CIRCLE (200,100),50,1
PAINT (200,100),1
```

Sollte die Form, die Sie füllen wollen, nicht überall von der Begrenzerfarbe eingeschlossen sein, läuft die Farbe aus und zerstört ihre Zeichnung.

... und jetzt haben wir immer noch kein Grafikprogramm geschrieben und der Kursteil geht zu Ende. Was dieses Mal fehlte, wird in der nächsten Ausgabe nachgeholt.

NEUE BEFEHLE UND FUNKTIONEN

SCREEN n
Der Grafikmodus n wird eingestellt.

WIDTH n
Die Bildschirmbreite im SCREEN-Modus 0 wird auf n Zeichen/Zeile eingestellt. Erlaubt sind die Werte 40 und 80

COLOR n1,n2
Die Farben werden eingestellt. Im Modus 1 bedeutet n1 die Hintergrundfarbe und n2 die Farbpalette. In den Modi ab 7 bedeutet n1 die Vordergrund- und n2 die Hintergrundfarbe.

WINDOW (x1,y1)-(x2,y2)
Das Koordinatensystem wird eingestellt.

PSET (x,y),c
Der Punkt (x,y) wird in der Farbe c gemalt.

PRESET (x,y)
Der Punkt (x,y) wird auf die Hintergrundfarbe zurückgesetzt.

LINE (x1,y1)-(x2,y2),c
Es wird eine Linie von (x1,y1) nach (x2,y2) in der Farbe c gezeichnet.

LINE (x1,y1)-(x2,y2),c,B
Es wird ein Rechteck zwischen den Punkten gezeichnet.

LINE (x1,y1)-(x2,y2),c,BF
Es wird ein gefülltes Rechteck zwischen den Punkten gezeichnet.

CIRCLE (x,y),r,c,s,e,f.
Es wird eine Ellipse um Punkt (x,y) mit dem Radius r in der Farbe c und dem Stauchungsfaktor f gezeichnet. Sind s und e angegeben, bezeichnet s den Startwinkel und e den Endwinkel des Bogens.

PAINT (x,y),c1,c2. Um Punkt (x,y) wird ein Bereich bis zur Begrenzung in der Farbe c2 mit der Farbe c1 ausgefüllt.

IM NÄCHSTEN KURSTEIL

schreiben wir ein kleines Programm, um eine Säulengrafik darzustellen. Dann lernen wir die Sprites-Befehle GET und PUT kennen und lesen mit POINT, was sich auf dem Bildschirm befindet.

Mit dem Hobby Geld verdienen

Der Personal Computer (PC genannt), hat seinen Einzug in unsere Wohnungen längst erfolgreich begonnen und wird sich in den nächsten Jahren noch weiter ausbreiten. Heute steht nach Schätzungen in jedem dritten Haushalt/Kinderzimmer ein grauer Blech-Kunststoff-Kasten, mit dem Heranwachsende TETRIS, SCHIFFE VERSENKEN, 4-GEWINNT spielen oder VOKABELN lernen. Viele Erwachsene staunen, mit welcher Geschicklicheit Befehle eingegeben und Funktionen ausgelöst werden. Für manchen Jugendlichen sind die Begriffe Byte oder RAM geläufiger als die Grundrechenarten in der Schule.

Doch irgendwann werden alle Spiele langweilig u. der Reiz läßt nach. Dem Anwender wird klar, daß mit dem Apparat mehr zu machen ist. Das müßte sich doch nützlich einsetzen lassen. Schließlich sind Datenverarbeitungs-Arbeitsplätze in den Betrieben und Vewaltungen längst keine Seltenheit mehr. So entsteht fast von selbst die Idee, mit dem PC nebenbei auch ein paar Mark zu verdienen. Doch, ganz so einfach ist es natürlich nicht. Es sind rechtliche Vorschriften zu beachten und persönliche Voraussetzungen zu erfüllen. Eine gewisse Chance besteht nur dann, wenn eine gewisse technische Mindestausstattung vorhanden ist, um mit dem Personal-Computer tatsächlich Geld verdienen zu können.

Die nun im D.E.R. in mehreren Teilen beschriebenen Informationen, zum Nebenverdienst mit dem PC, sollen eine Hilfe sein und Hinweise auf das tatsächlich Machbare geben. Es werden viele Möglichkeiten und Beispiele gegeben, die kurzfristig in die Praxis umzusetzen sind.

Ein PC leistet viel mehr als hier geschildert wird. Mit etwas Phantasie und sicherer Handhabung der Anlage ist es möglich, neuartige Aufgabenstellungen zu finden und sinnvoll zu lösen.

1. NEBENVERDIENST .... und wozu er gut sein kann!

Die Preise für Personal Computer und Zubehör sind in den letzten Jahren erfreulicherweise stark gesunken. Trotzdem ist die Beschäftigung mit dem PC ein kostspieliges Hobby. Vor allem dann, wenn die Anforderungen an Leistung, Speicherumfang und Druckqualität steigen. Zusatzgeräte, Erweiterungskarten und Qualitäts-Software sind erforderlich. Gut wäre es, wenn man das Geld für Zubehör u. Ausstattung der Anlage direkt mit dem PC verdienen könnte. Und das geht.

Doch sollten zwei wichtige Hinweise beachtet werden:

- Home Computer sind es in der Regel nichts anderes als hochmoderne Spielzeuge und sind für professionelle Arbeiten nicht geeignet.
- Rechtliche Vorschriften sind zu beachten und persönliche Voraussetzungen gilt es zu erfüllen, ehe mit dem PC Geld verdient werden kann.

Und noch ein Hinweis sollte bedacht werden:
Wer mit seinem PC Geld verdienen will, kann die notwendigen Arbeiten nicht nur nebenbei erledigen. Viel Geduld, Ausdauer und Zeit sind erforderlich um den Nebenverdienst aufzubauen. Nur selten hat das eigene Angebot eine spontane Nachfrage. Liegen jedoch dann die ersten Aufträge vor, muß die zugesagte Leistung 100%ig und pünktlich erbracht werden. Nur so läßt sich der finanzielle Erfolg sichern und ein eigener, dauerhafter Kundenstamm aufbauen. Geld, welches durch Arbeiten mit dem PC erzielt wird, kann eine Reihe von Ausgaben decken und zusätzliche Wünsche erfüllen.

Denken wir doch nur an die Haushaltskosten, die ja bekanntlich immer zu hoch liegen. Durch die Benutzung des PC entstehen zusätzliche Ausgaben, die aus dem bisherigen Einkommen bezahlt werden. Der Stromverbrauch zum Beispiel steigt in der Regel immer. Weniger durch den PC-Betrieb selbst, sondern mehr durch die vielen Abendstunden, in denen das Zimmerlicht eingeschaltet ist. Weitere Ausgaben sind bei einer besseren Ausstattung, für ein Modem notwendig. Dadurch aber entstehen Ausgaben für den separaten Telefonanschluß und die monatlichen Gebühren. Die Einnahmen aus der PC-Arbeit können unter Umständen diese Ausgaben gerade noch decken, damit die Haushaltskasse nicht zusätzlich belastet wird.

Die PC-Erweiterung und Finanzierung

Wer seinen PC so richtig kennengelernt hat, wird recht bald die Leistungsgrenzen des Gerätes entdecken. Um weiterhin arbeiten u. spielen zu können, muß die PC-Anlage vergrößert und erweitert werden. Eine Vielzahl von nützlichem Zubehör, auch für die berufliche Nutzung, erschließen neue Möglichkeiten den PC einzusetzen. Doch alles kostet Geld. Die Einnahmen aus der Nebentätigkeit helfen, diese Anschaffungen und den ständigen Materialverbrauch (Papier, Farbtücher, Disketten usw.) zu bezahlen.

Die Arbeit mit dem PC hat außer ersten Kosten aber auch Anreize zu bieten:

Tätigkeiten für erziehende Mütter oder Väter, die nicht zur Arbeit aus dem Haus gehen können; dies gilt auch für Kranke, Behinderte und Rentner. Alle arbeiten - in gewohntem Umfeld - zuhause.
Oder - Die Idee, sich mit einem eigenen Büro oder Geschäft nebentätig selbständig zu machen, wobei das finanzielle Risiko überschaubar bleibt. Der Lebensunterhalt wird weiterhin aus dem Hauptberuf bestritten. Entwickelt sich die Idee gut, kann ohne Probleme das Büro in eigene Geschäftsräume verlegt werden.
Bei einem Flop ist der finanzielle Verlust dann nur halb so schlimm.

Und wer weder Geld verdienen, noch sich beruflich betätigen will, dem bietet der PC selbst als Hobby zahlreiche Kontakte.
Von Mailboxen und Datenbanken können interessante Info's abgefragt werden. Mit entsprechender Ausstattung ist die Kontaktaufnahme zu Freunden und anderen PC-Freaks im In- und Ausland von PC zu PC möglich.

WICHTIG! Es sollten nur solche Mailboxen angewählt werden, die frei zugänglich sind. Bei Benutzung von Datenbanken muß vorher eine Nutzervereinbarung abgeschlossen werden. "HACKEN" mag Reiz und Spannung vermitteln, ist aber verboten und wird hart bestraft.

Ein PC ist also bei richtigem Einsatz, ein nützliches Gerät für Spiel, Schule und Beruf und bietet die Chance, sich ein zusätzliches Einkommen zu verdienen. Viele noch ungeahnte Möglichkeiten stecken in diesen grauen Blech-Kästen, die sinnvoll genutzt werden könnten. Die PC-Systeme und Anwendungs-Software werden laufend verbessert. Das aber bedeutet für den Benutzer neue Dimensionen und bisher weitere unbekannte geschäftliche Nutzungsmöglichkeiten.

Im 2. Teil - dem eigentlichen Startschuß - zu dieser Informations-Serie, „Mit dem Hobby Geld verdienen" werden von nun an in jeder Ausgabe des D.E.R. konkrete Tips zur nebenberuflichen Tätigkeit gegeben. Spezielle Fragen zu diesem Thema können schriftlich mitgeteilt werden, um sie dann in der darauffolgenden Ausgabe zu beantworten. Es kann also losgehen - Geld verdienen mit dem Computer - und dem D.E.R.

CH

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,-- (Kopiergebühr)

Grafik, spielen hier sechs Spieler um das große Geld. Kaufen Sie Büro's und Firmen und werden Sie der „Big Boss" im Wirtschaftsleben. Da das Spiel von Haus aus sechs Spieler benötigt, können Sie beliebige Mitstreiter durch den Computer allein agieren lassen, um aus dessen Zügen zu lernen!

SNE287 TANK WARS 2.0
Bringen Sie Ihren Gegnern das Fürchten bei: TANK WARS 2.0! Zielsicher schießen ist gefragt. Mitmachen können bis zu zehn Spieler in insgesamt zehn Runden. Das Programm ist kinderleicht mit Maus oder Tastatur zu bedienen. Mind. EGA Karte erforderlich!

SNE288
Auf dieser Diskette finden Sie eine Sammlung leicht zu bedienender Action-Spiele. Lediglich für das Game KILLER BIENEN ist CGA-Grafik Voraussetzung (ein Emulator tut's auch). KNOCK-POKER ist etwas für die eiskalten Zocker unter Ihnen, wobei LABYRINTH 1.5 mehr die Tüftler anspricht. Bei KURSK PANZER darf dann wieder (in Textmode) geballert werden. Das Kartenspiel LABELLE gibt nicht nur denen eine Chance, die Pech in der Liebe haben. Für alle Besitzer einer Soundblaster-Karte findet sich zu guter Letzt FILE LEDZEP auf der Diskette.

SNE289
ACHTUNG-ATOM bringt Ihren Computer zur Explosion!
Hier handelt es sich aber nur um einen Jux - also keine ernste Gefahr! Ein Zwischending zwischen Spiel und Englischunterricht ist WORDWIZ. Ihnen wird ein Wort der englischen Sprache gezeigt und dann ist es an Ihnen, die Bedeutung aus den vier verschiedenen vorgegebenen Antworten auszuwählen. Etwas für Puzzlefreunde ist FACE. Setzen Sie Gesichter zusammen, wobei insbesondere darauf zu achten ist, daß die Nase nicht unter den Mund zu liegen kommt, oder die Haare auf den Zähnen wachsen! FACE setzt eine EGA-Karte voraus, während sich die beiden anderen Programme auch mit der Herkuleskarte begnügen!

SNE290 XAPTRON
XAPTRON ist ein Weltraum-Ballerspiel für EGA/VGA-Karten mit Maussteuerung. Es zeichnet sich insbesondere durch die hohe Spielgeschwindigkeit aus, die Ihnen höchste Aufmerksamkeit abverlangt! Es wird jedoch leider bei 386er Rechnern so schnell, daß das Spielvergnügen verloren geht.

SNE291 APPELS&ORANGES
Sie mögen APPELS&ORANGES - Eine sehr vitaminreiche Sache, insbesondere für Ihr Denkvermögen, da dieses Spiel Ihnen auch abverlangt! Plazieren Sie, nach den Spielregeln, Ihre Früchte so, daß sich zum Schluß nur noch Ihre Früchte auf dem Spielfeld befinden! Aber selbst wenn Sie es geschafft haben auch nur mehr Früchtchen zu haben, als Ihr Gegner oder der Computer, dürfen Sie sich unserer Hochachtung sicher sein. Voraussetzungen sind EGA/VGA-Karte und Maus!

SNE292 LASERBEAM V2.0
Außnahmsweise 'mal ein deutsches Programm in dieser Spielereihe: LASERBEAM V2.0! Sammeln Sie Energie und Cash indem Sie mit Ihren Laserkanonen eine Linie steuern, die sich permanent über den Bildschirm bewegt, und steuern Sie selbige möglichst ohne große Verluste zum Ausgang. Auch hier benötigen Sie wieder eine EGA/VGA-Karte.

SNE293 PERESTROYKA
Würden Sie sich gerne an der Jagd nach Rubeln bei der PERESTROYKA beteiligen? Dieses EGA-Spiel gibt Ihnen die Möglich keit dazu, die für die UDSSR so nötigen Mittel zu besorgen. Wenn auch das Spiel eine englische Beschreibung und eine sowjetische Oberfläche hat, so ist es doch leicht zu verstehen und bringt großen Spielwitz mit!!!

SNE294 CRAZY SHUFFLE 1.0
CRAZY SHUFFLE 1.0 ist wieder ein gutes Game für die jüngeren Computerfreaks unter Ihnen. Es ist dem altbekannten Memory sehr ähnlich und unterstützt alle Grafikkarten! Mit sehr viel Liebe wurden auch offensichtlich die Grafiken kindgerecht gestaltet...! Ein Lob dem Programmierer!!!

SNE295
Mit den Disketten aus der Reihe SNE295 (fünf Disketten) möchten wir all denen, die Ihre professionellen Spiele mit den Originaldisketten starten müssen, die Möglichkeit geben, davon entweder eine Sicherungskopie anzufertigen, oder, bei Spielen, die sich auf Festplatte befinden, die Abfrage der Originaldiskette zu umgehen. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß in der Regel die Originale dem Urheberrecht unterliegen und eine unerlaubte Weitergabe, oder Verkauf bei Strafe untersagt sind !! Enthalten sind unter Anderem die Utilities für: BATTLE-CHESS DALLAS DEEPSPACE F-19 INDIANA JONES SIERRA F-15 TEST-DRIVE
Achtung ! Dieses Paket umfasst fünf Disketten
(Gesamtpreis DM 35.-)

SNE296 LEMMINGS
Es ist nicht , wie Ihnen bekannt sein dürfte, unsere Art, für Softwarehäuser, oder kommerzielle Programme Reklame zu machen ! Aber bekanntlich gibt es keine Regel ohne Ausnahme ! Hier haben wir sie: Die PD-(Demo-) Version von LEMMINGS ! Voraussetzung ist eine CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte ! Eine Maus ist sehr zu empfehlen ! Die Demoversion ist auf vier Level beschränkt, bietet jedoch den ganzen Spielspaß des Originals ! LEMMINGS gehört zu den Strategiespielen. Es ist Ihre Aufgabe, diesen putzigen Wesen den Weg durch die einzelnen Level zu bahnen (übrigens kein leichtes Unterfangen)!! Eine falsche Reaktion kann Sie das Leben all Ihrer kleinen Freunde (z. T. bis zu 80 Lemminge) kosten ! Nun liegt es an Ihnen, das Aussterben der kleinen, mit viel Liebe animierten Wesen zu verhindern!

SNE297 NIGHT TRAIN
NIGHT TRAIN ist ein Textadventure in deutscher Sprache! Für alle unter Ihnen, denen der Begriff „Adventure" ein Fremdwort ist: hier handelt es sich um eine Art simulierte Abenteuer, in denen Sie die Rolle des Helden übernehmen, bzw. den Akteur durch Befehle dazu veranlassen, die verschiedensten Dinge zu tun. NIGHT TRAIN ist ein „Kriminal - Adventure", das sie in die Toilette des Schnellzuges von Wien nach Mailand versetzt. Verrichteter Dinge setzen Sie die Spülung in Kraft ... und schon befinden Sie sich mitten im Geschehen !

SNE298 QUARK
Das Strategiespiel QUARK ist für keinen bis zwei Spieler konzipiert (der Computer kann auch gegen sich selbst spielen) ! Jeder Spieler verfügt zu Beginn des Spieles über 32 Spielfiguren, die vier verschiedene Stärken haben. Ihre Aufgabe ist es, diese Figuren durch Drehungen so zu plazieren, daß möglichst viele Steine des Gegners beim Fortbewegen in die gedrehte Richtung (Zugende) getroffen werden. Aber Vorsicht! Auch Ihr Gegner schläft nicht ! VGA-Karte und Maus sind erforderlich !

SNE299 ROULETTE
Eine grafisch gut gemachte Version für EGA/VGA Grafik ist ROULETTE ! Dieses Spiel trübt übrigens nicht Ihre Freude dadurch, daß Ihnen mitgeteilt wird: „Spielende da Pleite", oder ähnliches ... Sie haben Kredit (nicht bei uns, sondern bei ROULETTE)! Eine Maus, wie auch 350K RAM, sind Voraussetzung, um sich dem Spiel um das große Geld hinzugeben. Also auf und „Rien ne vas plus" !

SNE300 UNO
Ein mittlerweile auch bei uns gut eingeführtes Kartenspiel ist UNO. Sollte es Ihnen unbekannt sein, stellen Sie sich darunter eine Art Mau-Mau vor, daß nur etwas andere Regeln und ganz andere Karten hat. Bedauerlicherweise läßt sich dieses Game nur gegen den Computer spielen. Erforderlich sind hier CGA-Karte (oder Emulator) ! Folgen Sie also dem Trend der Zeit - spielen Sie UNO !

Waren Sie schon in . . .

Aachen / Aalen / Adelsheim / Ahlen / Albstadt / Alpirsbach / Amberg / Annweiler / Ansbach / Arnsberg / Augsburg / Backnang / Baden-Baden / Badenstedt / Bad Harzburg / Bad Kissingen / Bad Kreuznach / Bad Nauheim / Bad Oeynhausen / Bad Rappenau / Bad Reichenhall / Bad Säckingen / Bamberg / Bayreuth / BERLIN / Besigheim / Betzigau / Biberach / Bielefeld / Bietigheim-Bissingen / Bingen / Bocholt / Bochum / Bonn / Braunschweig / Bremen / Bremerhaven / Bruchsal / Böblingen / Burg Stargard / Celle / Cham / Coburg / Cottbus / Crailsheim / Cuxhaven / Darmstadt / Denkendorf / Detmold / Diepholz / Dinslaken / Donaueschingen / Donauwörth / Dortmund / Dresden / Duisburg / Düsseldorf / Eberbach / Ebersbach / Eggenstein / Ellwangen / Elmshorn / Eltville / Emden / Emmerich / Emsdetten / Erfurt / Ettlingen / Fallingbostel / Feuerbach / Flensburg / Frankenthal / Frankfurt / Freiburg / Freudenstadt / Friedberg / Friedrichshafen / Fulda / Gaggenau / Garmisch-Partenkirchen / Geislingen / Gelsenkirchen / Gersthofen / Gießen / Gmünden-Main / Goslar / Gronau / Grünstadt / Gummersbach / Gunzenhausen / Göppingen / Göttingen / Gütersloh / Hagen / Halle-Döhlau / Hamburg / Hameln / Hamm / Hanau / Hanover / Hedelfingen / Heidelberg / Herford / Herne / Herwigsdorf / Heusweiler / Hildesheim / Hof / Holz / Hürth-Hermühlheim / Ingolstadt / Iserlohn / Kaiserslautern / Karlsruhe / Kassel / Kiel / Kleve / Kehl / Kolbenmoor / Konstanz / Krefeld / Kronach / Kropstädt / Köln / Landau / Landshut / Langenweddingen / Leer i. Ostfriesland / Leichlingen / Leipzig / Leonberg / Lichtenfels / Limburgerhof / Lingen-Ems / Lippstadt / Lorch / Ludwigshafen / Lörrach / Lübeck / Lüneburg / Magdeburg / Mainz / Mannheim / Marbach / Marktredwitz / Minden / Mölln / Mönchengladbach / Mühlacker / Mühldorf a. Inn / Mühlheim-Ruhr / München / Münster / Neckarsulm / Neumünster / Neuss / Neustadt / Nippes / Nürnberg / Oberau / Oberesslingen / Oberhausen / Oelde / Offenbach / Offenburg / Oldenburg / Osnabrück / Paderborn / Passau / Pforzheim / Pirmasens / Plattling / Plauen-Kauschwitz / Plochingen / Prien / Pötzschau / Quakenbrück / Radolfzell / Rampe / Rastatt / Recklinghausen / Regensburg / Remchingen / Remscheid / Rendsburg / Renningen / Reutlingen / Rheda / Rheine / Rothenburg o.T. / Salzuflen / Scheuerfeld / Schopfheim-Fahrnau / Schutterwald / Schwabach / Schwandorf / Schweinfurt / Schwäbisch-Gmünd / Sindelfingen / Singen / Singen a. hT. / Soest / Solingen / Speyer / Stade / Staufenberg-Lutterberg / Stendal / St. Ingbert / Straubing / Stuttgart / St. Wendel / Suhl / Sulingen / Tamm-Württ. / Tinnum-Sylt / Trier / Troisdorf / Tuttlingen / Tübingen / Ulm-Donautal / Velbert / Uelzen / Ursenwang / Viersen / Wangen i. Allg. / Waldshut / Warendorf / Weiden / Weilheim / Weinheim / Weiterstadt / Wendlingen / Wesel / Wiesbaden / Wilhelmshafen / Winnenden / Witten / Wuppertal / Wörrstadt / Würzburg / Zossen / Zweibrücken und . . .

. . . und dann noch in Österreich, Schweiz und Luxemburg?

. . . überall da gibt's den 

zu kaufen.

. . . und von da geht's ab in die letzten Winkel - überall hin.

. . . und überall da können unsere Inserenten Werbung machen.
In diesem Heft - jeden Monat - wenn Sie können.

Unsere ANLEITUNGEN Disc ist - wie immer - prallvoll. Wie gewohnt.

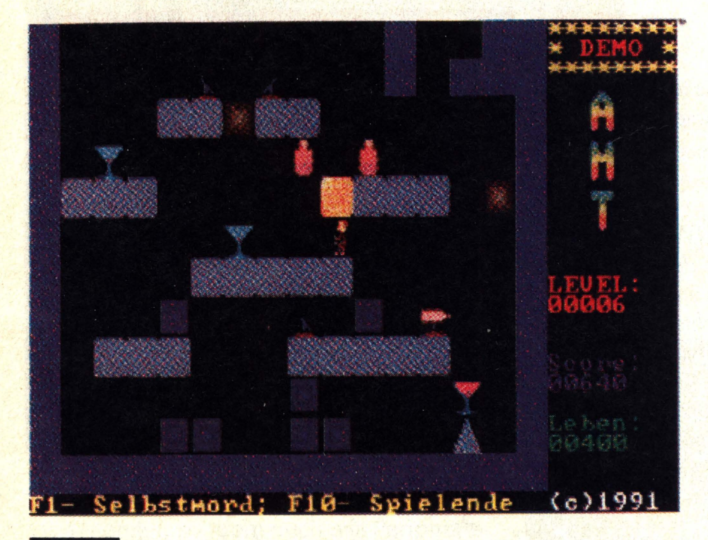
Das Besondere für alle D.E.R.-Leser in diesem Monat:

1. KEEPER 2. Free
3. Level-Editor zu Illusion
4. WARP 5. Steuer '91

KEEPER

von Andreas Thiede

Bei Keeper geht es selbstverständlich wie bei allen diesen Spielen darum, in den nächsten Level zu gelangen und eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.



Wird das Spiel starten, werden Sie im ersten Level ein Glas, eine Flasche und eine kleine Kippe entdecken. Um in den nächsten Level zu gelangen geht es darum, alle Gläser mit Flüssigkeit zu füllen. Um ein Glas zu füllen, muß die Kippe benutzt werden. Das Glas wird (je nach Art der Kippe) eine Position links oder rechts neben die Kippe gestellt (Höhenunterschied spielt keine Rolle). Anschließend läßt man die Flasche von oben auf die Kippe fallen, die Kippe kippt in die enstprechende Richtung und das Glas ist gefüllt. Jedoch sollte die Flasche nicht zu weit herunterfallen, da sie sonst zerplatzt. Das Glas kann beliebig weit fallen.

Die viereckigen Kästen können hin und hergeschoben werden und zB. als Treppe benutzt werden. Es können bei diesem Spiel durch drücken der Leertaste verschiedene Mauersteine aufgelöst werden (jedoch nicht alle). Dann gibt es noch einen Spezialstein, der sich beim draufspringen sofort auflöst. Möglicherweise haben Sie auch jetzt schon die flachen Leisten entdeckt, die es in allen möglichen Farben zu bewundern gibt. Diese Leisten haben die Aufgabe eines Laufbandes, das sich gleichzeitig auflöst. Auch wenn die blauen Kirschen noch so lecker aussehen, wäre es nicht ratsam eine davon zu essen. Sie können es jedoch trotzem mal versuchen, und sehen was passiert. Die roten und grünen Kirschen sind ungefährlich, zumal man von einer Roten 15 und von einer Grünen Kirsche 50 Punkte bekommt. In verschiedenen Levels, finden Sie grüne oder Graue spitzige Steine, von denen sich eine Sorte davon schieben läßt. Es wäre bei beiden Sorten von diesen Spitzsteinen nicht ratsam sich darauf niederzulassen.

Start mit: KEEPER [CGA/EGA/VGA]

Steuerung:

[F1] : Selbstmord
[F10] : Spielende
[Leertaste]: Stein in Blickrichtung auflösen.
[Pfeil nach oben] : Springen in Blickrichtung
[Pfeil nach unten] : Blickrichtung wechseln (ohne Bewegung)
[Pfeil nach links] : nach Links gehen
[Pfeil nach rechts] : nach Rechts gehen



FREE

Version **1.3**

von Daniel Vanek

Ein kleines aber feines Programm, daß wir Ihnen absolut nicht vorenthalten konnten.

Das Programm mit dem Namen „FREE" stellt den verfügbaren Speicher eines beliebigen Laufwerks graphisch dar.
Sehr schnell und auf einem Blick zeigt sich, wie nötig die neue Festplatte oder ein ordentliches Aufräumen ist.

Der Aufruf erfolgt durch:

FREE D: - Festplattenlaufwerk D wird bearbeitet.

oder durch:

FREE - aktuelles Laufwerk wird bearbeitet.



„FREE" erkennt die verwandte Graphik-karte und stellt sich automatisch auf Monitor und Karte ein.

Hinweis! Das Programm läuft möglicherweise nicht auf allen Rechnerkonfigurationen.

Da dies als Zugabe veröffentlicht wurde, bitten wir Sie dies zu akzeptieren.
Wir werden nochmals Kontakt mit dem Autoren aufnehmen und in einer der nächsten Ausgaben des D.E.R. eine verbesserte Version beipacken. ■

LEVEL-EDITOR

zum Spiel

ILLUSION

aus Heft 2/92

von Hildebrand Müller

Am besten kopieren Sie sich die Dateien des Programmes (Verzeichnis ILLUED auf der installierten Diskette., bzw. Festplatte/Datei !ILLUED.EXE auf der komprimierten Heft-Diskette) in das gleiche Verzeichnis, indem sich das Spiel befindet. Sie können allerdings auch lediglich die Datei ILLUSION.DAT nach Entwicklung der neuen Level zum Spiel kopieren.

Zur Bedienung des Editors:

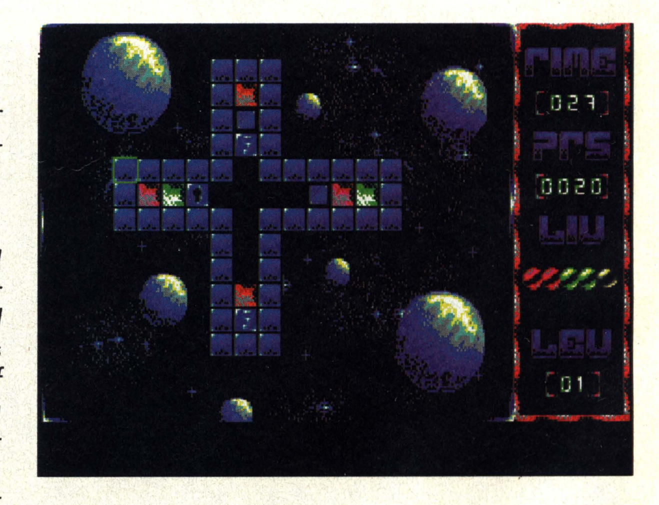
1.
Geben Sie folgendes ein, um den Editor zu starten:
editor [Nummer des zu editierenden Levels]

Beispiel: Sie wollen Level 5 editieren:
editor 5

2.
Wenn Sie einen Leveleditor gestartet haben, sehen Sie Kästchen, welche mit roten Kreuzen gefüllt sind. Diese Kästchen markieren das Spielfeld, d.h. innerhalb dieser Kästchen können Sie Ihr Spielfeld editieren.

3.
Mit den Tasten [Q], bzw. [W] bewegen Sie den Pfeil an der oberen Icon-Reihe entlang und können so Ihr gewünschtes Objekt mit der Taste [Enter] auf das Spielfeld bekommen. Ich möchte hier nur auf das vorletzte Icon zu sprechen kommen, da die anderen sich selbst erklären.

Wenn Ihr Pfeil sich unter dem Icon mit dem "T" befindet, können Sie nach Betätigen der Return-Taste Ihren gewünschten Levelcode eingeben.



4.
a.) Ihr Spielfeld MUSS von Steinchen (die des ersten Icons) umrandet sein.
b.) Innerhalb dieser Umrandung dürfen sich KEINE ROTEN KREUZE befinden, da es sonst zu Fehlern während des Spielens kommt.
c.) Diese roten Kreuze bestimmen, wo der Hintergrund (Sterne und Planeten) durchscheinen soll.

5.
Wenn Sie Ihren Level editiert haben, und es speichern möchten, bewegen Sie den Pfeil auf das "End"-Icon und drücken Return. Nun können Sie die gewünschte Spielzeit in Sekunden angeben und das nun komplette Level spielen (Wenn Sie "0" eingeben wird der Level VERWORFEN.)

P.S. Um sich nicht den Spaß am Spiel zu nehmen, sollten Sie keine schon vorhandenen Level editieren. Außerdem SOLLTEN Sie sich eine Sicherungskopie der Datei ILLUSION.DAT anlegen.

WARP

von Alexander Zuckerer



1. Systemvoraussetzungen

Um WARP spielen zu können wird ein IBM PC kompatibler Computer mit VGA Grafikadapter benötigt. WARP läuft NUR auf Systemen mit VGA Grafik. EGA oder geringer wird nicht unterstützt.

2. Dateien

WARP besteht aus mehreren Dateien: zum einem der .EXE Datei sowie den .TPP Dateien, einer .BGI Datei und einer .DAT Datei. Alle diese Dateien müssen im selben Verzeichnis stehen wie die .EXE Datei,da sie sonst nicht gefunden werden können. Dateien mit der Endung .TPP sind Bilder,in der .BGI Datei ist der Grafiktreiber enthalten und die .DAT Datei enthält die verschiedenen Levels von WARP.
Falls die .DAT Datei nicht gefunden wird, bricht WARP mit einer entsprechenden Fehlermeldung ab, falls ein Bild nicht gefunden wird, wird dieses im Spiel weggelassen.

3. Das Spiel

3.1 Spielidee und Spielfeld

Bei WARP geht es darum, mit einem kleinem Roboter Plattformen zu entfernen, die im Weltraum schweben . Dies geschieht dadurch, daß der Roboter von Plattform zu Plattform springt, wobei bei jedem Verlassen einer Plattform diese entfernt wird.
Bei WARP gibt es drei verschiedene Plattformen: Weiße, Grüne und Orange. Nur die Weißen sind direkt entfernbar, die anderen müßen erst weiß gefärbt werden. So färbt sich eine Orange Plattform beim ersten Abspringen grün, beim zweiten Abspringen weiß und verschwindet nach dem dritten Abspringen schließlich.
Falls der Roboter in den Weltraum hüpft ist das Spiel aus.

3.2 Punkte

Für jede Plattform die entfernt wird, erhält der Roboter 10 Punkte, was auch in der Statuszeile am oberen Bildschrimrand angezeigt wird. Für jede Sekunde die man am Ende eines Levels noch hat, gibt es weiterhin noch einen Punkt.

3.3 Bedienung

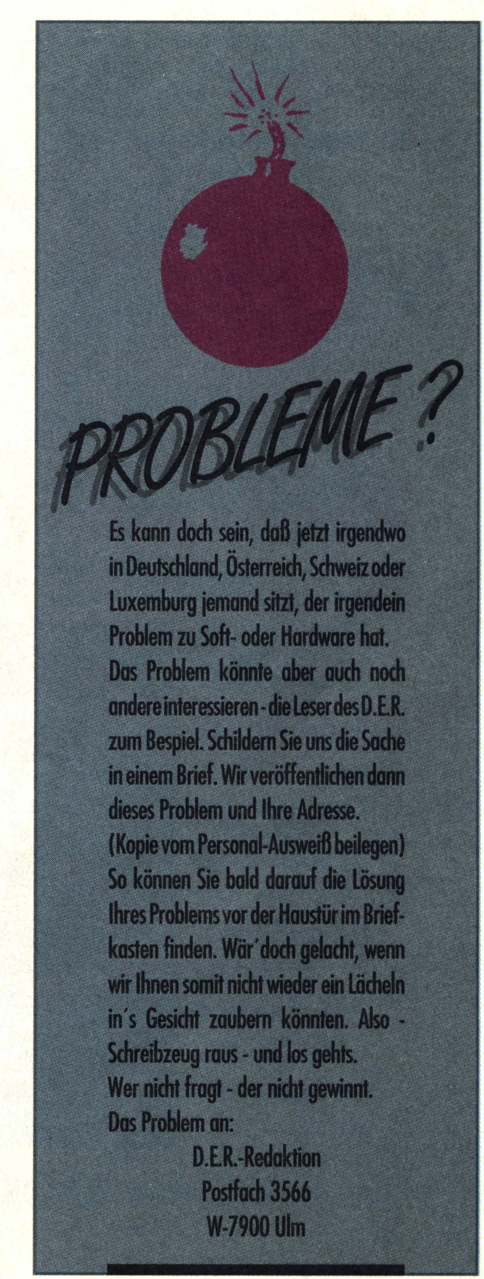
Nach Laden von WARP erscheint zuerst das Titelbild. Von hier aus kann mit der Leertaste die Highscoreliste betrachtet werden und mit Return gespielt werden. Durch Drücken der ESC Taste wird WARP verlassen. Im Spiel selbst wird der Roboter durch drücken der Pfeiltasten,oder durch Benutzen der WordStar Tasten (e = hoch,x = runter,s = links, r = rechts) in die entsprechende Richtung gelenkt (nur vertikal und horizontal). Durch gleichzeitiges Drücken von Shift und einer Pfeiltaste oder der entsprechenden WordStar-Taste wird ein Feld in der entsprechenden Richtung übersprungen. Weiterhin können mit der „Z" Taste die Soundeffekte ausgeschaltet und mit der „B" Taste eine Pause eingelegt werden, wobei das aktuelle Level verschwindet. Die Pause kann mit einer beliebigen Taste wieder aufgehoben werden. Mit der „ESC" Taste kann das Spiel abgebrochen werden und man kehrt, je nach Punktestand, zum Titelbild oder in die Highscoreliste zurück. Am oberen Rand des Bildschirms gibt eine Statuszeile ständig Auskunft über das erreichte Level,den Punktestand,den aktuellen Highscore und die verbleibende Zeit. Falls die Zeit bei 0 ankommt ist das Spiel ebenfalls aus.

3.4 Highscoreliste

Falls die Highscoreliste einmal zu hoch werden sollte genügt es, die Datei WARPHIGH.DAT zu löschen, woraufhin WARP beim nächsten Start eine neue Liste anlegt.

4. Levels

Die am Anfang noch sehr einfachen Levels werden zunehmend schwerer. ■



STEUER '91



von Werner Eilers, Steuer-Soft

Da wird die Steuererklärung zum Kinderspiel.

Wie schon im vergangenen Jahr, bringen wir auch dieses Mal ein hervorragendes Programm zum Ausfüllen Ihres Lohnsteuer-Jahres-ausgleiches, bzw. der Einkommenssteuer-erklärung.

Natürlich handelt es sich um die aktuelle, angepaßte Version! Rechnen Sie schon beim Ausfüllen der Anträge aus, wieviel Sie erstattet bekommen. Beim Autoren dieses Textes hat es im letzten Jahr bis auf 7 Pfennige gestimmt.
Die Bedienung des Programmes ist selbsterklärend und im Programm selbst ausführlich dokumentiert, sodaß ich hier nicht darauf eingehen möchte.
Wählen Sie einfach mit Maus oder Kursortasten die gewünschte Option aus und bestätigen Sie diese mit Mausklick oder <Enter>.

Das AHA-Erlebnis der Saison:

WinAV 3.0



Die universelle und professionelle Adressenverwaltung zu Microsoft Windows

CHIP Tip Januar 1992

WinAV - C:\ADRESSEN\ADRESSEN.ADR
Datei Bearbeiten Export Import Suchen Einstellungen Anzeige Info
Word für Windows... Word... Ami-Professional... WordStar... dBase II... dBase III und IV... SYLK... DIF... ASCII kommasepariert... ASCII feste Feldlänge... ASCII zeilenweise...
Nr: 03775 Name: Nieder PC Code: GL Sort: NIEDER PC-KNOWH Tel: 06103-36544 Fax: 06103-36546 Telex: BTX:
Straße: Voltastraße 3 Land: D Plz: 6072 Ort: Dreieich 1
Anrede: Sehr geehrte Damen und Herren,

Das ideale Programm für die Verwaltung Ihrer Adressen und anderer Daten mit vielen neuen und interessanten Möglichkeiten

- ❑ Eine Vielzahl von Such- und Druckfunktionen garantieren Flexibilität und individuelles Arbeiten
- ❑ Leichte Bedienung durch übersichtliche Masken und eine zusätzliche Schalterleiste
- ❑ Schnittstellen zu Word, Word für Windows, Excel, Ami Professional und vielen anderen Programmen ermöglichen einen ungehinderten Datenaustausch
- ❑ "Automatisches" Telefonieren mit Hilfe eines zusätzlichen Modems
- ❑ Bis zu 32.000 Zeichen Bemerkungen zu jeder Adresse möglich
- ❑ Übernahmemöglichkeit von bestehenden Adreßbeständen
- ❑ Änderbare Feldbezeichnungen für universellen Einsatz



Sie sparen **38.50 DM** wenn Sie Ihren WinAV-Bestellung diesen **Originalcoupon** beilegen!

WinAV 3.0 385,00 DM
unverbindliche Preisempfehlung

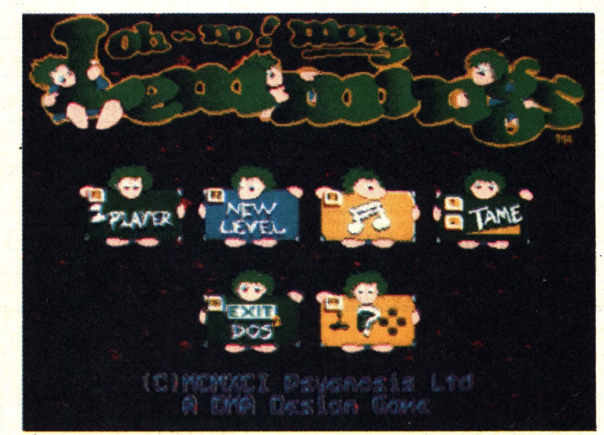
Nieder PC-KnowHow GmbH, Voltastrasse 3, D-6072 Dreieich 1, Telefon 06103-36544, Fax 06103-36546

Sie wandern wieder ...

Lemmings

... bestes Computerspiel des Jahres 1991

-so hieß das begehrteste Spiel, das im Mai '91 in der PC-Version auf den Markt kam. So mancher Spieler wurde zum Lemming-Liebhaber, um das Sterben der Lemminge durch Fallen, Lavamassen, Wasserbehälter und Stürzen zu verhindern. Eine Vielzahl von SOS-Briefen gingen nach dem Erscheinen des Spieles in der Redaktion ein, und in jedem Brief standen fast immer die selben Worte, HILFE ICH KOMME IM LEVEL-?? (abcdefgxyz) MAYHEM-MODUS NICHT MEHR WEITER, bitte ....



Sie wandern also doch.

Den vielen Hilferufen folgend, wurde im D.E.R.-12/91 eine Lösung für alle MAYHEM-Levels und eine Liste aller Level-Codes veröffentlicht, so daß vielen Spielern geholfen werden konnte. Jedoch ca. 6 Monate später kam eine neue Droge auf den Markt.

OH NO! MORE LEMMINGS,

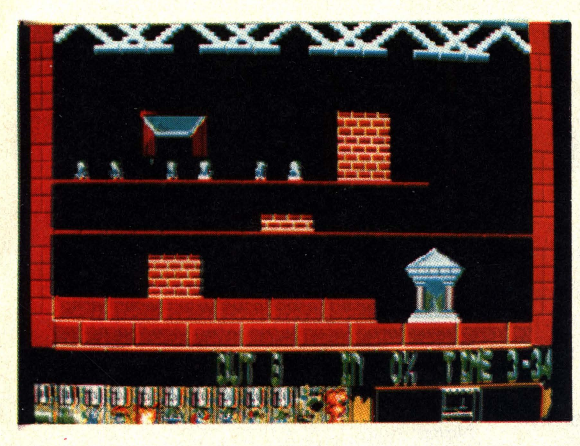
seit Ende November 1991 sind die putzigen kleinen Nager wieder auf Wanderschaft. Mit 100 neuen Level's wird so mancher Spieler Stunden, Tage, aber auch Nächte, an seinen PC gefesselt sein, um den kleinen Nagern zu helfen. Die neuen Levels werden als DATA-DISK angeboten, die nur gestartet werden kann, wenn man die Original-Disk der ersten Ausgabe von Lemmings besitzt. Verschiedene Händler bieten auch eine Lemming-Version an, die ohne Original-Disk gespielt werden kann (Lemmings-II). Allerdings kostet diese Version etwas mehr als die Data-Disk. Die neuen Levels sind keine Wiederholung der ersten Ausgabe, sondern fast jeder Level zeigt sich mit einem neuen Design und neuen Songs. (Bild 04 oder 05)

LEMMINGS ist ein Strategie-Spiel, das Geschick, schnelle Entscheidung u. Ausdauer des Spielers verlangt. In jedem einzelnen Level sollte man versuchen so viele Lemminge wie möglich ans Ziel zu führen. Jedes Ableben eines einzelnen Lemmings ist schon traurig genug und verringert die Prozentzahl der Lemminge, die den Ausgang erreicht haben. Doch manchmal ist man gezwungen ein Opfer zu bringen, damit die anderen das Ziel erreichen können. Ein falsch eingesetzter Lemming, eine falsch gesetzte Brücke oder ein vergessener Stopper können der Untergang für alle anderen Lemminge sein.



Die Lemminge fallen beim Start durch Falltüren in die Landschaft des jeweiligen Levels und müssen mit Hilfe von wählbaren Fähigkeiten zum Ziel geführt werden. (Bild 06 oder 07)

Jede Fähigkeit kann nur so oft einem Lemming gegeben werden, wie die Zahl über den Funktionen (Icons) anzeigt.



Mit steigendem Schwierigkeitsgrad verringert sich die Anzahl der zu vergebenen Fähigkeiten und das erfolgreiche Beenden eines Levels wird immer komplizierter.

Eine Fähigkeit wird vergeben, indem man mit der Maus eine bestimmte Fertigkeit aus der Icon-Leiste durch Anklicken auswählt und dann durch Anklicken eines Lemmings vergibt. Gelingt es nicht in der vorgegebenen Zeit die notwendige Prozentzahl zum Ziel zu bringen, beginnt der Level von neuem. Ist es jedoch dem Spieler gelungen, alle Lemminge in der vorgegebenen Zeit zum Ziel zu bringen, erscheint im folgenden Bildschirm eine Auswertung und der Code für den nächsten Level, der aus 10 Buchstaben besteht. Nach Betätigen einer Taste bekommt der Spieler einige Info's über den nächsten Level, wie Auswurfgeschwindigkeit, Anzahl der Lemminge, die Prozentzahl, die erreicht werden muß und am oberen Bildschirm-rand ist der neue Level abgebildet. Wird das Spiel beendet, kann beim nächsten Start durch Eingabe des CODES beim letzten Level weitergespielt werden.

Der Bildschirmaufbau ist sehr übersichtlich und der Spieler hat immer alle Funktionen und Informationen vorliegen.



Erklärung der ICON-Funktionen von links nach rechts:

01 = Auswurfgeschwindigkeit der Lemminge verringern
02 = Auswurfgeschwindigkeit der Lemminge erhöhen
03 = gibt einem Lemming die Kraft zum Klettern
04 = Fallschirm läßt den Lemming aus großen Höhen sicher landen
05 = Bombe beseitigt einen Lemming nach 5 Sekunden (z.B. Stopper)
06 = Stopper blockiert den Weg für alle anderen Lemminge
07 = Waagrecht-Gräber, Lemming gräbt in Laufrichtung
08 = Schräg-Gräber, Lemming gräbt in Laufrichtung schräg nach unten
09 = Boden-Wühler, Lemming gräbt senkrecht nach unten
10 = Pausen-Icon, Spiel und Zeit wird gestoppt
11 = Spielabbruch, alle Lemminge werden zerstört

Alles in allem ist Lemmings ein sehr unterhaltsames u. fesselndes Spiel. Wer sich zum Kauf v. LEMMINGS/LEMMINGS-DATA-DISK entschließt, dem sind viele Stunden Spielwitz und Unterhaltung gesichert.

Jedoch sei jeder gewarnt, denn diese Droge führt zu Gesundheitsschäden, Kopfschmerzen und raubt den Schlaf !!! Unterstützen auch Sie die RETTET-DIE-LEMMING KAMPAGNE mit dem erfolg-reichen Durchspielen der Levels.

L E M M I N G E, sind ca. 15 cm lange Nager mit kurzem Schwanz aus der Familie der Mäuse, sie leben in dichten Kolonien über Skandinavien, Nord-Sibirien, Kamtschatka, Alaska und Grönland verbreitet.
Besonders der Skandinavische LEMMING vermehrt sich so stark, daß alle 3 bis 5 Jahre Massenwanderungen nach allen Richtungen einsetzen. Dabei geht ein großer Teil der Tiere zugrunde. Man vermutet, daß es den Tieren in den Lemming-Kolonien zu eng wird (Populationsdichte) und dadurch diese selbstzerstörerischen Wanderungen ausgelöst werden.

In einer der nächsten Ausgaben erscheint eine Lösungshilfe für Lemmings-Data-Disk.

Übersicht:

Hardware:	IBM PC,XT,AT PS2 u. Kompatible mit mindst. 512K
Auslieferung:	mit Disks 3,5 u. 5,25
Grafik:	VGA-, EGA-, CGA-, u. Tandy- kompatible Karten
Soundkarten:	Adlib-, Soundblaster-Karte
Steuerung:	Tastatur, Maus, u. Joystick (Tip: Besser mit Maus !)
Handbuch:	Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch
Kopierschutz:	Läuft nur mit Original-Disk bei 1. Start (Original-Disk wird ca. nach jedem 10. Start verlangt) Data-Disk läuft nur mit Original-Disk von Lemmings-I
Hersteller:	Psygnosis Ltd. South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Empf. Verkaufspreis:

LEMMINGS-I:	ca. 99,95 DM
LEMMINGS-Data-Disk:	ca. 79,95 DM
LEMMINGS-Stand alone: (o. Hauptprg. spielbar)	ca. 89,95 DM

W. Charlett

„LEMMING-HELP-SERVICE!"

Sollte jemand in einem anderen MODUS nicht mehr weiterkommen, so kann ab sofort, gegen einen geringen Unkostenbeitrag geholfen werden.
Sendet ganz einfach einen Brief mit frankiertem Rückumschlag und 2,- DM in Briefmarken an:
W. Charlett
Oberdorfstr. 17
Kennwort: „LEMMING-HILFE"
W-8925 ALTENSTADT

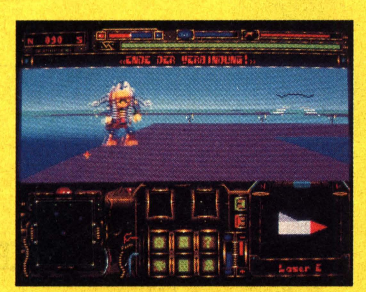
GAMES-NEWS

Spielevorstellungen von Carsten Borgmeier

A.G.E.

Advanced Galactic Empire

Auf dem Planeten Kaiser tobt das Chaos: Skrupellose Politiker nutzen das machtlose Volk aus, unzufriedene Roboter revoltieren, Gesetz und Ordnung gelten längst nicht mehr. Der gottgleiche Sektenführer des Rachnou-Clans wurde entführt. Der Spieler macht sich als Agent des imperialen Geheimdienstes auf die Suche nach den Kidnappern. Als netter Nebeneffekt der Arbeit lüften sich nach und nach auch die Nebel um das mysteriöse Verschwinden von Dale, der Freundin des Bond-Verschnitts. Die Planetenoberfläche präsentiert sich als eine Reihe gigantischer 3D-Labyrinthe, in denen Waffen, Radargerät, Minensucher und andere Ausrüstungsgegenstände herumliegen. In seinem Vehikel fährt Meister Schnüffelnase durch die Irrgärten, ballert auf rebellische Blechkameraden oder schießwütige Truppen der Machthaber und führt Informationsgespräche mit Verbündeten: Zur Konversation wechselt das Spiel vom Kampf in einen Dialogbildschirm, wo mehrere Fragen bzw. Antworten zur Wahl stehen.



Zu den Routineaufgaben eines Spions gehört es weiterhin, regelmäßig Luft und Treibstoff aus der Atmosphäre nachzutanken. A.G.E. ist eine grafisch verbesserte Version des Vorjahresflops „Galactic Empire" - mit runderneuerter Story, strafferem Gameplay und mehr Levels. Vor allem die Aufmachung verdient das Etikett Advanced: Im Vorspann fliegen digitalisierte Disketten und Keyboards völlig ruckelfrei schwerelos durch den Raum, schattiert in 256 Farben. Die Landschaften des Planeten erstrahlen ebenfalls in voller VGA-Pracht und lassen sich bereits auf einem AT zügig erkunden. Eine beliebig positionierbare Außenkamera, stimmungsvolle Zwischenbilder und kurze, knackige Soundeffekte komplettieren die auf Hochglanz polierte Spieloberfläche. Wie schon beim Vorgänger steckt allerdings der Teufel auch hier im Detail: Die Maussteuerung durch die verwinkelten Gänge reagiert ungenau und träge, aufregende Abwechslung suchen Freunde gediegener Arcade-Adventures im trägen Baller- und Multiple-Choice-Allerlei vergebens. Lediglich an bestimmten Stellen erhält man Hinweise auf den Verbleib des entführten Gurus und wer die einmal übersieht, manövriert seine Mission ein paar Minuten später unweigerlich in eine Sackgasse. Game Over. A.G.E. eigent sich bestenfalls für PC-Besitzer, die ihre Kollegen im Büro mit schicker High-Tech-Grafik beeindrucken wollen, alle anderen sind mit dem sechs Jahre alten Klassiker „Mercenary" besser bedient.

CB

Name: Age
Hersteller: Bomico
Grafik: VGA in 256 Farben
Sound: Intern AdLib und kompatible Karten Soundblaster Intersound
Steuerung: Maus
Vertrieb: Bomico

Bundesliga Manager

Professionell

Bereits vor drei Jahren sorgte Software 2000 mit dem ersten Bundesliga-Manager-Paket für Furore: Realitätsnähe und einfache Bedienung hoben das Programm aus der Masse vergleichbarer Wirtschaftssimulationen heraus. Bis auf ein paar müde Vereinswappen bot das Spiel allerdings wenig fürs Auge und nach den ersten Stunden flachte die Motivation mangels neuer Spielanreize schnell ab.

Die neue Version des erfolgreichen Kicker-Spektakels kommt denn in komplett neuem Gewand daher: bis zu vier Coaches können mit von der Partie sein, können durch geschickte Aktionen ihre Mannschaft aus der Oberliga an die Spitze der Bundesliga führen, bzw. gleich zu Beginn im harten Bundesliga-Wettstreit bestehen.

58 authentische Teams der alten und neuen Bundesländer bieten sich an -detailgetreu erfaßt, bis hin zu den Namen der verpflichteten Spieler und den dazugehörigen Vereinswappen. Wer noch 20 Mark drauflegt, erhält sogar einen Editor, mit dem er beispielsweise das Wappen seines heimatlichen Fußballvereins inklusive der Namen seiner Bolzkameraden ins Spiel einbinden kann: SV Gochsheim 1948 auf in die Bundesliga!

Um auf dem grünen Rasen auf Dauer bestehen zu können, führt der erste Weg vom sehr übersichtlichen Hauptmenü in eines von acht Trainingslagern, das natürlich arg auf die Kasse des Vereins schlägt.



Im Training verbessern die Spieler ihre Werte für Technik, Kondition und Form. Wer Geld hat, kauft sich erfolgversprechende Größen auf dem Transfermarkt ein oder mietet Spieler auf Zeit. Damit der Rubel auch nach dem dritten Spieltag noch rollt, sorgt der umtriebige Manager für gewinnträchtige Banden- und Trikotwerbung und vermietet TV-Übertragungsrechte. Logisch, daß hier erst bei zunehmendem Erfolg der Mannschaft was zu holen ist.

Außerdem gestaltet er die Eintrittspreise möglichst so, daß die Fans das Stadion nicht vor lauter Frust demolieren und vielleicht ein paar Mark für den Bau überdachter Sitzplätze oder einer Flutlichtanlage übrigbleiben, was langfristig die erfolgreichste Anlageform ist. Wenn alle Stricke reißen, helfen Bankkredite oder der Verkauf erfolgversprechender Nachwuchstalente. Steht ein Spieltag auf dem Kalender, nimmt der Spieler die Aufstellung der Mannschaft selbst vor oder überläßt sie dem Computer. Tagesform, Fan-Zuspruch

DISC-EDV-REPORT 3/92

und ein Quentchen Glück entscheiden über den Verlauf der Partie. Je nachdem, wie die Mannschaft gebrieft ist, hagelt es Karten und Verletzungen. Kommt einer im Strafraum durch, zaubert das Spiel eine von 20 kurzen Torszenen-Sequenzen a la Sportschau auf den Bildschirm.
Neben den wöchentlichen Ligaspielen warten natürlich auch Wettbewerbe im DFB-Pokal und internationale Turniere. Durchgängig ist die komfortable Maussteuerung des gesamten Spiels und die logisch aufgebauten Untermenüs.
Spezialbegriffe erklärt das ausführliche Handbuch mit Begleittexten. Die kurzen Action-Sequenzen fangen Stadionatmosphäre ein auch wenn die Soundkulisse ein klein wenig kurz kommt. In jedem Fall bleibt (im Gegensatz zu Starbytes „Super Soccer") viel Freiraum für individuellen Spielstil und ausgefeilte Mannschaftsarbeit. Gehen vier Kandidaten gleichzeitig ins Gefecht, entwickeln sich bald hitzige Kämpfe um Tabellenplätze. Einziger Wermutstropfen: Statt 20 Mannschaften tummeln sich nur 18 in der Bundesliga, die Aufstiegsaspiranten spielen noch in der eingleisigen 2. Division. Ansonsten hat der Bundesliga Manager ein dickes Lob und seinen Titel „professionell" voll und ganz verdient. Nicht entgehen lassen!

CB

Name: Bundesliga Manager Professionel
Hersteller: Software 2000
Grafik: VGA in 256 Farben
Sound: Ad Lib (und alle kompatiblen) Soundblaster
Steuerung: Maus
Vertrieb: United Software



Fascination

Muriel Tramis, die Erika Berger der Softwareszene, hat wieder zugeschlagen: Nach ihren beiden mehr oder weniger denkwürdigen Erotik-Adventures „Emmanuelle" und „Geisha" entführt sie den Computer-Voyeur mit „Fascination" ins sonnige Miami. Die sonnige Palmenstadt ist nicht nur im TV-Krimiserien gut für Verbrechen: In Fascination gerät die wohlproportionierte Doralise, ihres Zeichens schärfster Flugkapitän der Route Paris-Miami, mitten in einen mysteriösen Mordfall.
Alles beginnt damit, daß ihr ein gewisser Mr. Miller am Flughafen einen Koffer in die Hände drückt, etwas von einer Ampulle faselt und darauf in den Armen üppiger Weiblichkeit das Zeitliche segnet. Doralise rettet das Gepäckstück ins Hotel und fummelt erstmal das Zahlenschloss auf. Im Koffer findet sie eine elektrische Zahnbürste und darin jenes Glasröhrchen, von dem der Verblichene noch reden konnte. Nichtsahnend schwingt Doralise ihren Hintern erstmal in die Empfangshalle des Hotels und findet dort eine Telefonmarke. Per Telefonbuch nimmt sie Kontakt zu der Firma auf, der die Ampulle gehört. Ein Sir Jeffrey bittet sie, umgehend in sein Büro zu kommen und verrät ihr sogar den Zugangscode.
Inzwischen treffen ihr alter Freund Robair und die Stewardeß Prescia ein, das Trio genießt ein wenig süßes Leben am Swimmingpool, und berichtet sich von seltsamen Ereignissen. Wenig später bricht Madame Flugkapitän zu Sir Jeffrey auf, ausgestattet mit einer Taschenlampe, einem weiteren Anhänger und Zucker vom Kaffeetablett. Ein zweiter Anruf von der Telefonzelle bestätigt die dramatische

Zuspitzung der Ereignisse. Schnurstracks geht sie deshalb ins Vorzimmer des Firmenchefs. Alle Versuche, am Empfang vorbeizukommen, schlagen jedoch fehl.
Der Schlüssel zu einer Abstellkammer bleibt ihr allerdings nicht verborgen, als Doralise den Wachhund mit Zucker füttert.

Auf dem Parkplatz vor dem Gebäude öffnet sie den Verhau und findet einen Autoschlüssel. Im Inneren des passenden Wagens liegt die Magnetkarte zum Lift, der direkt in Sir Jeffreys Büro führt. Zu spät: Sir Jeffrey liegt mit durchgeschnittener Kehle auf dem Boden. Sein Diktiergerät gibt Doralise noch nützliche Hinweise auf den Untergrundboß „Doc", in dessen unterirdischer Behausung angeblich noch zwei weitere Ampullen liegen.
Doralise eilt zurück ins Hotel, wo ihr Bekannter inzwischen den ganzen Kühlschrank leergesoffen hat. Dummerweise war im Kühlschrank auch jene Ampulle. Was auch immer das Zeug in der Ampulle sein mag, es macht geradezu unerträglich geil und Doralise bekommt die Wirkung bei Robair am eigenen Leib zu spüren. Natürlich muß sie verhindern, daß diese Sex-Waffe in falsche Hände gerät.

Der Weg zum Happy End führt u. a. in ein schmuddeliges Fotostudio und als Nachtclubtänzerin nach Little Havanna...

Alle Stationen des Adventures gibt's in Einzelgrafiken. Per Mauszeiger ertastet der Spieler Gegenstände, die er aus ihren (verschiebbaren) Fenstern ins eigene Inventar übernehmen oder sie zusammen mit anderen Gegenständen einsetzen kann. Ählich wie in „Heart of China" bietet das Programm während eines kurzen Verhörs mit der Polizei zwei Antwortmög-lichkeiten zur Wahl, die über den weiteren Fortgang der Story entscheiden. Bis zu 15 Spielstände dürfen auf Festplatte gespeichert werden. Seit Emmanuelle und Geisha hat Muriel Tramis kräftig dazugelernt: Grandios gezeichnete Grafiken in schönster VGA-Qualität und heiße Karibik-Rhythmen sorgen für etwas ähnliches wie Urlaubsgefühle vor dem Monitor.
Vom zweiminütigen Vorspann mit Animationen in Spielfilmqualität können sich sogar amerikanischen Adventure-Profis eine Scheibe abschneiden. Spielerisch leidet Fascination etwas unter der öden Story: Doralise unter der Dusche, Doralise in Reizwäsche, Doralise als Stripperin - viel Frischfleisch auf Tutti-Frutti-Niveau. Qualitativ steigern sich die Rätsel von „kindisch einfach" bis „angenehm schwierig", ohne da+ die Logik dabei baden geht. Wer nach einem einsteigerfreundlichen Grafik-Adventure in Deutsch mit flinker Maussteuerung und digitalen Reizen als Extrazugabe sucht, liegt bei Fascination genau richtig. Mu+ doch nicht immer Sierra sein... CB

Name: Faszination
Hersteller: Bomico
Grafik: VGA in 256 Farben
Sound: Intern AdLib und komp. Karten, Soundblaster
Steuerung: Maus
Vertrieb: Bomico

Monkey Island 2

Mit Witz, Skurrilität und toller Grafik stieg „Monkey Island" vor knapp einem Jahr in die Hitlisten auf. Damals lockte der milchgesichtige Guybrush Threepwood wohlbehütete Spieler in die ärgsten Abenteuer. Warum? Nur weil er unbedingt Pirat werden wollte, anstatt einen ordentlichen Beruf zu lernen, zum Beispiel Programmierer. Doch dank seiner jugendlichen Dickschädeligkeit schaffte er die drei Aufnahmeprüfungen. Da er sich sogleich in die anmutige Inselgouverneurin verguckte, purzelte er schnurstracks von einer Gefahr in die andere.

Hinter allem steckte Geisterpirat Le Chuck. Und mit einem Ex-Kollegen des unsympathischen Freibeuters gehen die Schwierigkeiten in Teil 2 von „The Secret of Monkey Island" weiter. Vorweg aber die Neuigkeit: Bubi Guybrush hat sich einen Bart stehen lassen! Mit nunmehr maskulinisierten Gesichtszügen geht er der Lieblingsbeschäftigung aller Piraten nach: der Schatzsuche. „Big Whoop" nennt man in Insiderkreisen respektvoll den dicksten Schatz, den es seit der Erfindung des Reichtums gibt. Milchbart Guybrush gräbt halb Scab Island nach dem Glitzerzeug

um und stößt auf.... Sand. Nix da, es gäbe hier kein Gold, erfährt er. Heftig schmollend sucht er sich eine Mitsegelgelegenheit zum nächsten Karibikstrand, der bessere Schatzchancen bietet. Erfreut entdeckt er einen seetauglichen Kahn mit einem recht verängstigten Skipper an Bord. Der würde ja gern gegen einen saftigen Fahrpreis die Anker lichten, darf aber nicht. Keiner verläßt die Insel! So hat Largo, besagter Ex-Kollege des skrupellosen Le Chuck, angeordnet. Guybrush muß also zunächst den überheblichen Largo unschädlich machen und dann die Kohle für das Schiffsticket zusammenbringen. Nach den bestandenen Abenteuern ist der kleine Pirat zwar kein grüner Junge mehr, aber er braucht Rat. Was liegt näher als die magisch begabte Seherin zu befragen, die im Moor haust? Guybrush durchquert die wunderschön gemalte Sumpflandschaft und sieht sich bald vor neuen Problemen. Denn die kluge Frau kann ihm wohl helfen, Largo zu besiegen, doch sie braucht für ihren Voodoozauber seltsame Dinge, die nicht leicht zu beschaffen sind: etwas Körperflüssigkeit und etwas vom Kopf des Gauners und außerdem etwas von Largos verstorbenem Verwandten.

Sehr mutig schleicht Guybrush zu Largos Hotelzimmer, wo der massige Wirt Schmiere steht. Ein Problem, das sich lösen läßt. Lucasfilm setzte nämlich einen hübschen hungrigen Alligator angeleint ins Foyer. Guybrush sieht die Möglichkeit und schneidet den zu lang und grün geratenen Dakkel los. Ha, kann der Wirt auf einmal rennen, allerdings nicht fort, sondern hinterher! Tierliebe ist wirklich etwas Ergreifendes. Unbeeindruckt davon klaut Guy Largos Toupet aus dem Zimmer.

Anschließend sucht er in der Piratenschänke nach irgendeiner Körperflüssigkeit. Dank Largos unfeinem Benehmen perlt gerade eine Ladung Spucke über die Tapete, für die man nur noch eine Transportmöglichkeit finden muß. Die Lösung dieses fiesen Rätsels ist so trickreich wie einfach: Papier. Schwieriger schon das dritte Voodooutensil. Um einen Gegenstand aus Largos dahingeschiedener Verwandtschaft zu bekommen, braucht Guybrush eine Schaufel. Das benötigte Gerät hängt einladend am Ortsschild. Mit der Schaufel stapft der Junge nun zum Friedhof und gräbt Largos Verwandten Marco aus. Nicht verlegen, wie er jetzt zur weisen Sumpfbewohnerin gelangt, paddelt er im Sarg durch das trübe Wasser und übergibt ihr die drei verlangten Stücke. Hokuspokus, Simsalabim, fertig ist die Voodoopuppe! Mit der Puppe und einem Bündel Voodoopfeile kehrt der ausreisewillige Held in den Ort zurück, wo er dem verdatterten Largo die zauberkräftigen Pfeile vor den Bug ballert.

Jetzt muß der Zauber nur noch wirken. Derweil wendet sich Guybrush der Lösung seines zweiten Problems zu. Auf der ganzen Insel ist kein Job frei, mit dem sich das Geld für die Schiffsfahrt verdienen ließe. Wenn keiner frei ist, wird eben einer frei gemacht! Dabei soll die tote Ratte helfen, die vorher nutzlos in einem Kasten vor sich hin gammelte. Funktioniert garantiert: wenn der Arbeitssuchende einem hochbezahlten Starkoch eine Ratte im Essen unterjubeln kann, wird diese Stelle bestimmt frei.

Auch hier klappt dieser Trick vortrefflich, und Guybrush übt vorübergehend einen anständigen Beruf aus. Sobald er genügend Geld für die Überfahrt in der Sparsocke hat, wird die Arbeitsstelle erneut frei. Pirat Threepwood hat jedenfalls Besseres zu tun: er bezahlt den inzwischen beruhigten Skipper, läßt sich auf eine andere Insel übersetzen und wird dort bereits vom zweiten Abenteuer erwartet, das mit einem vollgefressenen Gouverneur zu tun hat - es kann ja nicht schon wieder eine liebreizende Gouverneurin sein. Zu schlechter Letzt trifft Guybrush sogar seinen guten alten Feind Le Chuck. Dann kann der Held zeigen, wie mutig er ist. Denn das ganze Spiel hindurch hat er alle, die Ohren haben, mit seiner Angeberstory vom Sieg über Le Chuck vollgelabert (siehe Story des ersten Monkey Island-Spiels). Auf diese Art und Weise betreibt Lucasfilm noch etwas nachträgliche Schleichwerbung für Teil 1, für den Fall, daß jemand dieses Game noch nicht hat. Man stelle sich vor...

„The Secret of Monkey Island 2" ist wieder mal anspruchsvoller Blödsinn im Sinne von: überaus perfekt gestaltet und durchsetzt mit Witz und Ironie. Man möchte einmal bei Lucasfilm zu Besuch sein, wenn dort die Texte gemacht werden. Vermutlich liegen die Texter und Programmierer vor Lachen unter ihren Tischen.

Technisch hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht viel verändert. Nur das Inventory, das nun nicht mehr aus Wörtern, sondern aus bunten Icons besteht. Im Vergleich dazu ist die Auswahl der Verben echt Arbeit. Da muß man erst lesen, dann denken und dann klicken.

Zugegeben, so fürchterlich anstrengend ist es nun auch wieder nicht. Wir werden hier ohnehin verwöhnt, auch mit Grafik. Mit der Einschränkung, daß der PC eine VGA-Karte im Blechbauch haben muß.





Glückliche VGA-Eigner werden vor Entzücken spitze Schreie ausstoßen, so herrlich, so bunt und technisch vollkommen laufen die vielen, vielen langen Animationen ab, mehr übrigens als im ersten Teil des Spiels. Wer soviel Schönheit und Buntheit nicht ertragen kann oder sich gar dabei langweilt (also ehrlich!), überspringt die prächtigen Trickfilmsequenzen mit einem Tastaturbefehl. Ansonsten wird optional mit Maus oder Joystick gesteuert. Die Lenkung der Figuren und Eingabe von Befehlen ist damit kinderleicht. Schwierig sind lediglich manche Rätsel. Für den Fall, daß man während der Grübelphase einen Stromausfall befürchtet - und überhaupt -, läßt sich der Spielstand natürlich abspeichern. Abschließend eine Empfehlung auszusprechen, erübrigt sich. Aber eins sollte doch beachtet werden: Spieler, die am liebsten tierisch ernste Programme mögen, sollten keinesfalls ausversehen zu „Monkey Island 2" greifen.

Carsten Borgmeier

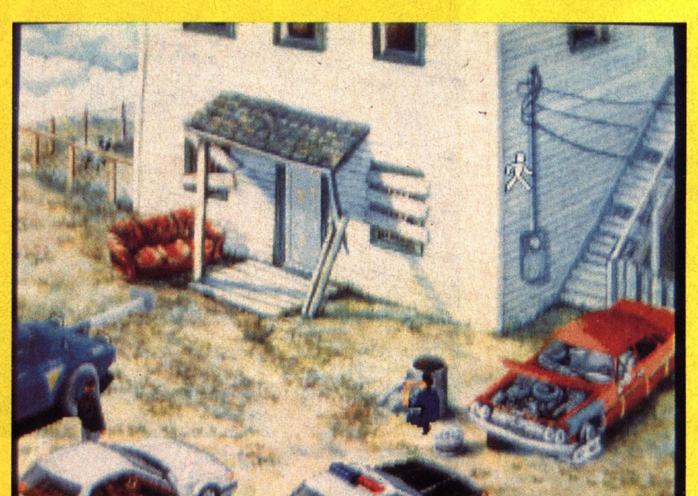
Name: Monkey Island II
Hersteller: Lucasfilm Games
Genre: Adventure
Grafik: Grafik: nur VGA
Sound: Adlib, Soundblaster, Roland,
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur
Vertrieb: Rushware

POLICE QUEST 3

THE KINDRED

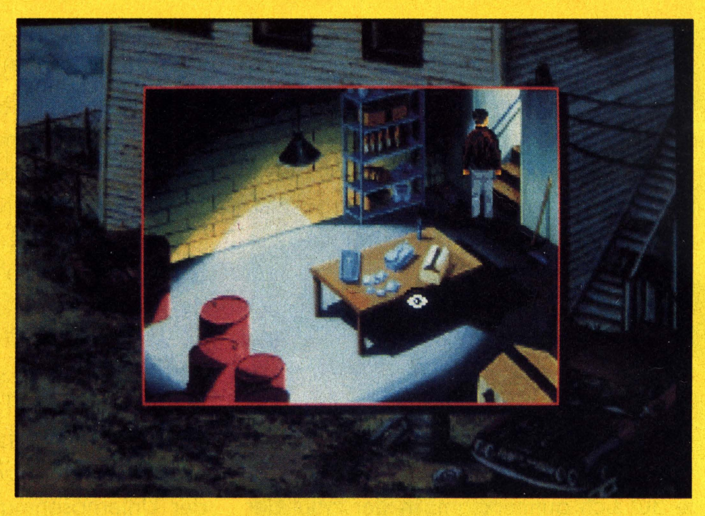
Sierra kompliziert und verspinnt alltägliche Dinge zu völlig verrückten Computerstories. Einmal geht es um zarte Bande, die wir Spieler zwischen einem Computercasanova namens Larry und verführerischen Maiden knüpfen sollen. Ein anderes Mal - hier etwas weniger alltäglich - erleben wir mit Roger Wilco unglaubliche Abenteuer im Weltraunm. Zum dritten Mal, schließlich, werden wir mit dem amerikanischen Verbrechertum aus Sicht eines Polizisten konfrontiert.

Der schneidige Bursche heißt Sonny Bonds und zog bereits in „Police Quest" 1 und 2 verderbliche Individuen aus dem Verkehr. Dabei machte ihm besonders der gewissenlose Drogenhändler Jesse Baines zu schaffen. Im ersten Teil der Trilogie konnte er ihn schließlich hinter Gitter bringen. In Teil 2 gelang es dem Knasti auszubrechen. Da hatten all jene, die ihn ins Gefängnis brachten, schlechte Karten. Baines setzte auch den Gesetzeshüter Sonny auf seine schwarzen Liste.



Doch Sonny wurde kein Opfer der Rache. Zu Spielende endete auch der Gangster im Bleihagel. Jetzt könnten Sierra und Spieler eine ruhige Kugel schieben -eigentlich. Sonny fährt Streife und hat den Fall abgehakt.
Mit diesem nicht sehr spektakulären Einstieg empfängt uns „Police Quest 3 -The Kindred". Hier kann man mal wieder sehen, daß Sierra sich am Polizeialltag orientiert. Wie im wirklichen Leben sind ersteinmal vergleichsweise öde Arbeiten zu erledigen. Sonny kurvt mit seinem Tatütata durch die Stadt und krallt sich Verkehrssünder. Wer fährt wie eine gesengte Sau, muß blechen. Immer noch besser als Blechschaden oder Schlimmeres, etwa nicht? Der Spieler erlebt auch den ganzen Ablauf einer Festnahme mit. Ein in kühnen Kurven die Straße entlangschlingernder Wagen wird angehalten, der besoffene Fahrer aus der Nähe des Lenkrades entfernt. Sonny wird ihn in die Ausnüchterungszelle stecken. Doch der Gesundungsprozeß des Schluckspechtes vollzieht sich vor Sonnys Fußspitzen: im hohen Bogen ergießt sich eine Kaskade Erbrochenes auf den Asphalt. Brrrh!
Trotzdem, ein Staatsdiener darf dann nicht ausflippen und danebenkotzen, sondern muß den ganzen Formularkram vorschriftsmäßig erledigen. Dies ist einer der wenigen Fälle, in denen der Spieler mal in die Tasten greift.
Wie in jeder anderen US-Polizeistation muß auch Sergeant Sonny das vorgesehene Formblatt benutzen und die persönlichen Daten des StVO-Verstößlers in den Polizeicomputer eintippen. In der Datenbank überprüft er, ob mit Fahrerlaubnis, Autonummer etcetera alles seine Richtigkeit hat. Erst dann wandert der Festgenommene zur geistigen und körperlichen Ernüchterung in eins der staatseigenen Einzelzimmer. Solche Alltagsereignisse kommen in „Police Quest" immer wieder vor. Aber es kommt schlimmer und härter.

Eine Serie von Morden und Mordversuchen beginnt. Das erste Opfer ist Sonnys Frau Mary. Bei einem Überfall, den Sierra in echtem Bildzeitungsstil sehr reißerisch, in Nahaufnahme und brutal auf die Mattscheibe bringt, erleidet Mary schwere Schnittwunden, die ihr die Verbrecher offensichlich als Denkzettel, adressiert an Sonny, zufügen. Nur knapp überlebt die junge Frau die Verletzungen. Nachdem Sonny kurz am Tatort war, eilt er sofort ins Hospital. Währenddessen grübeln die Polizeiobersten, wer der geeignete Mann für die Verfolgung der unbekannten Täter sein könnte. Keine Frage, daß sie dabei auf Sonny kommen. Folglich ist dieser am nächsten Tag nicht mehr Verkehrspolizist, sondern Detective. Von jenem Tag an stapeln sich die Mordakten auf seinem Schreibtisch. Die Pentagramm-Mörder haben wieder zugeschlagen, heimlich und tückisch. So wie der alte Haudegen Zorro sein Kennzeichen, das in die Wand geritzte „Z", hinterließ, machen auch die rätselhaften Mörder mit einer grausigen Visitenkarte auf sich aufmerksam: in der Haut der Ermordeten findet sich jeweils ein blutiges Pentagramm. Ein Fall nach dem anderen weist auf dieselbe Mörderbande hin, vielleicht aber auch auf einen einzelnen Meucheler. Man weiß nicht. Für Sonny wird die Ermittlung mit der Zeit zur Routine, die von nur wenigen amüsanten Zwischenfällen durchbrochen ist. Während einer Dienstfahrt mu+ der Detective sich mit Erregung öffentlichen Ärgernisses auseinandersetzen. Stein des Anstoßes ist ein etwas abgedrehter UFO-Gläubiger, der halbnackt durch die Grünanlagen hüpft und mit seiner Blöße prüde Ausflügler aus dem seelischen Gleichgewicht bringt. Der neckische Aufzug hat natürlich seinen Sinn. Schließlich erwartet der Alienfreak, daß seine außerirdischen Freunde im Teich landen. Als er bibbernd mitten im Wasser auf baldige Ankunft des UFOs hofft, greift der einfallsreiche Sonny in die Trickkiste. Er weiß: auch UFO-Freunde lieben ihr Auto, selbst wenn sie den Schlüssel in der Jackentasche im Trocknen zurücklassen. Wirft der Polizist also den Wagenschlüssel in den Teich, watschelt hundertprozentig der Unterhosenmann ans Ufer, um sich gehörig aufzuregen. „Batsch!"-gibt's eins mit dem Knüppel drauf, und-"knips!"-sind die Handschellen befestigt. Und die anständigen Bürger können sich freuen, in einem anständigen Land mit einer anständigen Polizei zu leben. Nachdem damit mal wieder Sierras berühmt-berüchtigter Witz durchgeschlagen ist, mu+ der Spieler in den Pentagrammfällen weiterschnüffeln. Auf der stetigen Suche nach schlüssigen Zusammenhängen sammelt Sonny Indizien am Tatort, verhört Zeugen,



schaut sich nach Beweismaterial um und trägt alle Puzzleteile zusammen. Manches erscheint zunächst unwichtig, wenn nicht sogar abwegig. Mit Hilfe des Computers versucht man den Tätern auf die Schliche zu kommen. Fragen über Fragen. Warum haben die Täter ihr Opfer diesmal in einem Müllcontainer gesteckt? Was bedeuten die Pentagramme? Allein lassen sich nicht alle Informationen beschaffen. Sonny ist auf die Hilfe von anderen gut unterrichteten Kreisen angewiesen. Üblicherweise hat die Presse -vielleicht nicht gerade die Spielepresse - ja überall ihre Nase drin. Deshalb sollte Sonny den ansonsten ja recht aufdringlichen Journalisten mal nicht allzu pampig antworten. Wenn die zwei natürlichen Gegensätze, Polizist und Reporter, einen Draht zueinander finden, unterstützt der Verlag möglicherweise die Nachforschungen und sucht durch Annoncen Zeugen. Schließlich, dank angeborener Kombininationsgabe und Tips von außen, sieht Sonny die Fäden zusammenlaufen. Zu wem? Zu Michael Baines, dem Bruder seines ehemaligen Erzfeindes Jesse Baines! Aber welches ist dessen Rolle in dem blutrünstigen Geschehen? Detective Sonnys Aufmerksamkeit wendet sich mitten in den Ermittlungen immer wieder Mary zu, die noch im Krankenhaus liegt. An einem bestimmten Zeitpunkt schwebt sie in allerhöchster Gefahr. Wenn ihr Mann beim Krankenbesuch nicht bemerkt, daß im Tropf eine völlig falsche Dosierung ist, wird Mary sterben. Aber neben dem Bett hängt deutlich sichtbar das Rezept mit der richtigen Dosierung. Sonny muß nur lesen, welche Konzentration darauf angegeben ist und nachsehen, ob sie mit den Werten auf der Tropfflasche übereinstimmt. Wenn nicht, dann muß auf der Stelle die Krankenschwester herbeieilen. - Absolute Spannungshochs und -tiefs, Gefahren, Entdeckungen und Routinearbeiten lösen einander in unregelmäßigem Wechsel ab. Selbst die Grafik ist einem solchen Auf-und-ab-Rhythmus unterworfen. Bei der Überfallszene hat Sierra die Grausamkeit des Verbrechens durch animierte Realbilder herausgestellt. Nicht nur zartbesaiteten Naturen stockt da das Blut in den Adern. Im übrigen Spiel kommen immer wieder digitalisierte Fotos vor. Für die natürlichen Bewegungen der Charaktere, zum Beispiel beim Sprechen, hat sich Sierra einer nicht ganz neuen Technik, aber sehr raffinierten bedient: dabei werden Videoaufnahmen in den Hintergrund gelegt und als 1:1-Vorlage für Schritte, Arm-und Rumpfbewegungen, Gesten und Mimik verwendet. Das Ergebnis spricht jedenfalls für sich. Und natürlich ist die bekannt gute Qualität der hauseigenen Adventuregrafiken in perfektionierter Form zu sehen. Allerdings haben die Bilder eine Macke: sie laden im rassigen Tempo einer Weinbergschnecke. Das gilt auch für die comic-mäßigen Sprechblasen, deren Inhalt reichlich trantütig nachgefüllt wird. Naja, die Lippenbewegungen sind ja so deutlich, daß man die Wörter schneller von den Lippen als von der Festplatte lesen kann. Fix und einfach ist dagegen die Steuerung. Für alles und jedes haben sich die Spielemacher schicke Icons ausgedacht, die Sonnys Computer-Steuermann nur noch klicken muß. Ob dies mit Maus oder Joystick geschieht, ist dem Programm schnurzegal. Anders beim Sound: da fühlt es sich durch eine Soundkarte wie Thunderboard, Soundblaster, Roland oder Adlib geschmeichelt und hört sich entsprechend gut an. Feine Musik und effektvolle Geräusche im Hintergrund sorgen dann dafür, daß das Zimmer kurzzeitig zur Polizeistation wird, allerdings eine, in der das Radio ständig läuft. Aber wenn überhaupt keine Soundkarte vorhanden ist, dann ist der Klang, den die Software absondert, ein einziges Ächzen und Qieken, schlimmer als als in einem Rattennest. Doch die Handlung und die gigantisch gute Grafik entschädigen dafür. Eine deutsche Anleitung tut das ihre, dem Spieler den Zugang zu Bedienung und Story zu erleichtern. Es ist nicht ganz einfach, Sonnys Abenteuer zu bestehen, aber der Versuch ist auch Anfängern mit einem gewissen Durchhaltevermögen zu empfehlen. Bravo Sierra!

Carsten Borgmeier

Name: Police Quest 3 Hersteller: Sierra Genre: Adventure Grafik: VGA, EGA, Tandy Sound: AdLib, Soundblaster, Roland, Tunderboard. Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus Vertrieb: Bomico



VORSCHAU
auf das nächste Heft:

BAUSATZ
Mit der nächsten Ausgabe des D.E.R. beginnen wir mit der Serie:
• • • COMPUTER ZUM SELBERBAUEN.
Wir starten mit dem Motherboard.

ecu
(sprich eküh)
Erster Anblick auf's baldige Antlitz. Wie sieht's mit der "Kohle des Jahrtausends" aus? Wir zeigen "den Taler" - der schon bald Millionen in Angst und Schrecken versetzt.

○ ○ ○ ○ ○ MAUS- ○ RENNEN
Zwei Supermäuse am Start. Günstig und schnell. Welche kommt im Testbericht zum Ziel?

○ ○ SERVICE
. . . selbstlaufende Demo zu DIVER gibt's bei uns für nur 5,- DM. Wir beschreiben ...

MS-DOS und Basic
weitere Kurse
Wir wollen, daß Sie's können.

Weit mehr als "nur" Serienbriefe:
RGH-TEXT
"Top-Programm"-Baustein für Baustein, in aktualisierter, aufbereiteter Version. Jetzt wird Schreiben doch noch zum Vergnügen! Geht einfach - unsere Diskette machts.

gesucht:
TOP-PROGRAMME
Fortsetzung aus 2/92
die "BESTEN" und ihr "BESTES"
Viele tausend DM warten.

Die mutigen
LESERBRIEFE
Oder - was man uns mitzuteilen hatte.

Es geht weiter:
Kostenlose Kleinanzeigen.
Wieder Angebote unserer Leser - für alle! Den Coupon zum sammeln auch in diesem Heft.

Der "family"-PC
BROT UND SPIELE
Oder - Works, Games, Sounds und mehr.

24 Monate Erfahrungswerte zu
RA
Seit Jahren mischt der mächtigste Gott Ägyptens auf dem Bidschirm mit. Gottheit besitzt 200 Level, Sound und noch so allerhand. Wir zeigen alles
- im SPIELETIP.

MONSTRIX ist da!
Die Diskette im Heft wird sie das Gruseln lehren. Können Sie die Monster aus dem Raum entfernen?

Redaktionsschluß für den D.E.R. 4/92 ist der 16. März
4/92 erscheint am 3. April

IMPRESSUM

Herausgeber
und presserechtlich verantwortlich:
Erwin Simon, Ulm
Redaktion DISC-EDV-REPORT

Verlagsanschrift:
Postfach 3566 · W-7900 Ulm
Tel.: 0 73 1/9 27 77-0
Telefax: 0 73 1/9 27 77-40

Gesamtkoordination:
Satz, DTP, Layout, Gestaltung
Bernhard Müller
Tel.: 0 73 1/9 27 77-0
Telefax: 0 73 1/9 27 77-40

Anzeigenleitung:
H. P. Strobelberger
Verlag Simon, Ulm
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-0

Ständige Mitarbeiter der Redaktion:
Roland G. Hülsmann, H.-J. Schloßarek,
Werner Charlett, Lucjan Mikociak,
Carsten Borgmeier, Friedrich Oehlerking,
Gerhard Kuhnle, Charly Steiger,
Rainer Englisch, Bernd Schwietering

Programmautoren dieser Ausgabe:
Andreas Thiede, Werner Eilers, Hildebrand Müller
Alexander Zuckerer, Bernhard Schöps

Buchhaltung:
Sonja Munkenast
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-0

Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm (BLZ 630 700 88)
Kto.-Nr. 179 812

Postgiroamt Stuttgart (BLZ 600 100 70)
Kto.-Nr. 75 920-705

PD-Versand und
Abonnenten-Verwaltung:
ClaFi Hard- & Software
Eberhard-Finckh-Straße 3 · W-7900 Ulm
ABO-Tel.: 0 73 1/ 3 76 38
PD-Tel.: 0 73 1/ 3 76 39
Sammel-Telefax: 0 73 1/3 76 30

printed in Germany

Vertrieb:
Tel.: 0 73 1/ 9 27 77-10

DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in Deutschland, Schweiz, Österreich.



Albert-Schweitzer-Straße 20
8056 Neufahrn bei Freising
Telefon : 08165 - 62740
Telefax : 08165 - 62785
BBS : 08165 - 60041
NUA : 45 8165 222

LAN

RS 232

The Major BBS
Deutsche Version
MULTI - BENUTZER
BULLETIN BOARD SYSTEM

The Major BBS ★ GALACTICOMM

Modem

Supra Modem 2400

X.25

Die Magazine für den nicht allzu-ernsten PC!

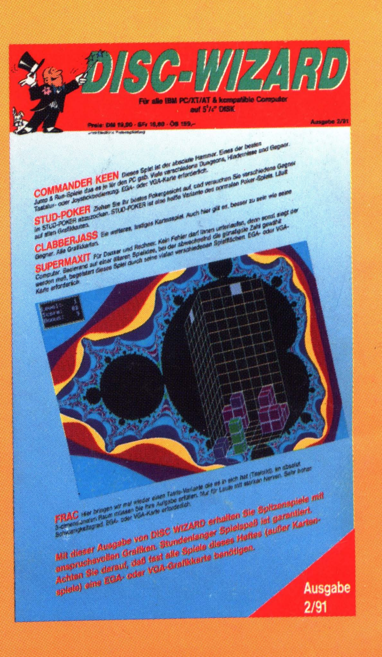
- Jetzt Preissenkung - Nur noch DM 14,80

Hat Ihr Computer viel zu lachen? Wenn nicht, dann gönnen Sie ihm die Zeitschriften und Programmdisketten aus dem Verlag Erwin Simon.

DISC–EDV–REPORT
Regelmäßig vermitteln wir hier Grundlagenwissen über den PC und seine Handhabung. Die dazugehörigen Quellencodes und Beispieldateien finden Sie auf der beiliegenden Diskette. Auch Anwendungsprogramme und Utilities haben ihren festen Platz.



DISC–WIZARD
Nein, zaubern können wir nicht, aber ständig suchen wir für Sie gute und unterhaltsame Spiele, um sie auf diesem DISK-Magazin zu veröffentlichen. Keinesfalls dienen diese Spielesammlungen einer „kurzen" Erholung vor dem PC-Alltag, sondern entführen Sie für Stunden (oder auch Nächte) in die unterhaltsame Welt der Computerspiele.



Jetzt NEU im Handel für nur DM 9,80!

D-E-R SPEZIAL
Spannung . . . Action . . . Tüfteleien . . . Die Welt der Abenteuerspiele ist groß. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind? Hier hilft Ihnen der D-E-R SPEZIAL. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.



SOFT-TIME
Spielen Sie gerne mal zwischendurch? Dann ist dieses DISK-Magazin genau das richtige für Sie. Ausgewählte Programme für den Spielspaß zwischendurch und eine Menüführung für den Schnellstart der Programme zeichnen dieses Magazin für Spaß und Unterhaltung aus.



Alle Magazine aus unserem Verlag sind im Zeitschriftenhandel erhältlich. Fragen Sie Ihren Händler.



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39
Schweiz 0049-731-3 76 39